СОВРЕМЕННЫЕ **КОМПЬЮТЕРНЫЕ** *И* **ВИДЕО** ИГРЫ

№ 20 **(53)** ОКТЯБРЬ **1999**

PC CD-ROM • Online • PlayStat ... eamcast

СТРАНА ИГР

http://www.gameland.ru



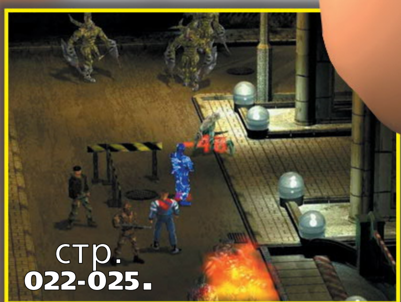




Unreal Torment
Icewind Dale
C&C: Renegade
Age of Empires 2
Князь
Homeworld
RS: Rogue Spear
Resident Evil 3
Soldier of Fortune
Flight Unlimited III

СОВЕТЫ *И* **ТАКТИКА:**

- **HOMEWORLD** •
- **PRINCE** *OF* **PERSIA** *3D* •



TOMB RAIDER
THE LAST REVELATION

ТЕХМАРКЕТ ДИДЖИТАЛ

Компьютер **"TCM Эксперт XIV"** - предназначен для решения задач, требующих значительных вычислительных ресурсов. Он сочетает в себе высокий уровень производительности и лучшие технологические достижения компьютерной индустрии. **ПК "TCM Эксперт XIV"** обладает широкими возможностями для работы со средствами мультимедиа, разнообразной творческой деятельности, разработки богатых по содержанию Web-узлов, а также может использоваться в качестве высококачественной игровой станции. Компьютеры **"TCM Эксперт XIV"** проходят обязательный многоступенчатый контроль качества на всех этапах производства в соответствии с международными стандартами. Все компьютеры удовлетворяют требованиям стандарта безопасности, а также гигиеническим нормам.

Бесплатная

гарантия 2 года
доставка по Москве
техническая поддержка



intel inside pentium®III

TCM "Эксперт XIV"

Домашний компьютер на базе процессора Intel ® Pentium ® III с тактовой частотой 450 МГц в оригинальной упаковке

- путь к новым возможностям Internet



ст. м. "Динамо", ул. 8 Марта, д.10 (095)723-81-30
ст. м. "Красносельская", ул.Русаковская, д.2/1(095)264-12-34 264-13-33
ст. м. "Каховская", Симферопольский б-р, д.20а (095)310-61-00
ст. м. "Сокол", ул. Новопесчаная, д. 11 (095) 157-53-92 157-42-83
ст. м. "ВДНХ", ВВЦ, пав.№14, "Вычислительная техника",,(095)974-60-10
ВВЦ, пав.№18, "Электротехника" (095)181-90-88
ст. м. "Аэропорт", ул. Часовая, д16 (095)152-11-20 152-78-47
Сервис центр "Техмаркет Компьютерс", 1-я ул. 8 Марта, д.3 (095)214-3162
WEB - сайт: **www.techmarket.ru** свежий прайс-лист на все оборудование

Хотите сэкономить время
www.5000.ru

Посетите наш Internet магазин. Здесь Вы можете сделать заказ, который Вам доставят в офис или домой.

НАШИ ДИЛЕРЫ:

Ярославль "Скан" (0852) 30-2514,22-5711 г. Ярославль, ул. Первомайская, д. 7а
Уфа "Форте-ВД" (3472) 37-9606 г. Уфа, Проспект Октября 56
Иркутск "Атон" (3952) 46-7456,51-1745 г. Иркутск ул. Лермонтова, 130, корп. 2 офис 310
Челябинск Компьютерный салон "Альт" (3512) 66-5062 г. Челябинск, Проспект Ленина 35
Казань "Logic Systems" (8432) 64-1072,64-1082,64-1092 г. Казань, Б. Красная д. 34
Красноярск "Индекс" (3912) 27-9887,65-0372 г. Красноярск, ул. Парижской Коммуны 33,4 эт., К.424
Ярославль "Тензор" (0852) 45-14-13 (многоканальный) г. Ярославль Московский проспект, 12
Владивосток "Ака-Компьютерс" (1232) 30-0219,22-9924 г. Владивосток, ул. Светланская 85
Ижевск "Время" (3412) 78-8974 г. Ижевск, ул. Коммунаров, 216а
Казань "Мэлт" (8432) 64-2830 38-4052 г. Казань, Кремлевская 18
Казань "Альфа-Виста" (8432) 32-1850 г. Казань, ул. Кирова д. 34
Липецк "Роскомпьютер" (0742) 24-55-21,24-66-35 г. Липецк, Площадь Плеханова д.1
Южно-Сахалинск "Орбита" (4242) 42-58-11 г. Южно-Сахалинск, ул. Емельянова, д 34а
Екатеринбург "Мегабор" (3432) 22-70-51,22-46-44 г.Екатеринбург, ул. Исетская, 10-20
Красноярск "Синтез-Н" (3912) 23-8379,27-5748 г.Красноярск Проспект Мира, 36, оф.510
Великий Новгород "Техмаркет Новогород" ул.Новолучанская, д. 10 (816-22)-7-43-98,(816-2)-13-73-73, (816-2)-13-77-00

Логотипы Intel Inside и Pentium являются зарегистрированными товарными знаками компании Intel Corporation

радио

Станция 2000

музыка 2000

на частоте 106.8 FM

ПИСЬМА ЧИТАТЕЛЕЙ

Дмитрий Эстрин

Здравствуйте!

У меня есть к вам один вопрос. Я хотел бы узнать, есть ли возможность печатать статьи в вашем журнале (**Страна игр**). Если такая возможность есть, то напишите мне о чем (игры, железо, интернет) и я по электронной почте буду отправлять вам их (статьи).

P.S. Я уже вам письмо писал и вы его опубликовали в номере **17(50)**.

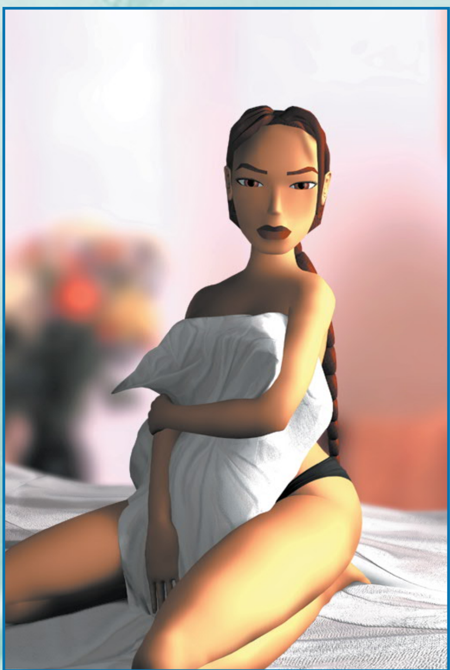
С уважением Сергей aka SeY.

*Возможность такая есть. И всегда была. Желающих стать авторами можно понять — совершенно неизвестно, что нужно сделать, чтобы редакция обратила на вас внимание. Теперь последовательность действий будет вполне определенной. В ближайшем будущем мы планируем полностью обновить демо-диск. В частности, помещать игровые и околоигровые статьи в соответствующую рубрику. Дорогие читатели, эта рубрика ваша! Вы хотите, чтобы мы опубликовали ваши статьи? Мы опубликуем их. Вы хотите работать в «**Стране Игр**»? Проявите себя на диске, попробуйте завоевать расположение и любовь читателей, и мы вас просто так не упустим, будьте уверены. Итак, все что нужно — это прислать статьи на адрес редакции. В электронном виде. Дальше — дело техники.*

Следующее письмо в комментариях не нуждается. Вот только представляю себе, сколько придет гневных ответов, какой разгорится спор... Впрочем, это, в принципе, и не плохо, да к тому же и тема свежа.

Hello magazine, здравствуй, дорогая редакция! :о)

Я, типа, квавкер, которому, типа, в подземельях Кваки отстрелили мозги. Это, типа, к сведению :о) Ну, а теперь серьезно. Являюсь читателем Вашего доблестного журнала довольно долгое время. Сначала по поводу дизайна, на мой взгляд дизайн, который был до кризиса на порядок лучше нынешнего, но как говориться «на вкус и цвет». Дело, в прынцыпэ, не в дизайне, не ради такой ерунды я собрался написать. Причин этому несколько.



1. Хотел бы подискуссировать (сложное слово) по поводу олдгэймс. То, что пень 3 рулит Спектрум, я думаю, ни для кого не секрет.

Это как бы первое. Как бы второе, я был взращен на Спектрум и до сих пор отношусь к этой приставке (скорее к компьютеру) с громадным уважением. Именно там я поиграл в «Элиту» и «Академию», именно там я впервые попробовал писать игрушки на **LASERBASIC**. И к разработчикам игр под эту платформу стоит присмотреться, например, сериал **Dizzy** от **Codemasters** или **Chuck Yager Advanced Flight Traing** от **EA**. Как они ухитрялись впихнуть такие игрушки на 48 кб, для меня до сих пор загадка. Конечно, игры дали скачок вперед, в первую очередь графически, у меня до сих пор остается мечта поиграть в Элиту, которая была написана для нынешних аппаратных требований. Может кто-то из разработчиков и догадается это сделать. Ретроигры остаются с нами навсегда. Кармак выпускает Квак **3** вроде. На мой взгляд, это — отстой. И это говорит не кто-нибудь, а я, тот, для кого КВАКА стала чем-то особенным, не могу в нее играть, и дело тут не в том, что я тормоз. На мой взгляд, именно Квака 2 установила стандарты сетевых битв. Квака первая не дотягивала до стандарта, а в Кваке 3 чего-то не хватает, я не могу понять чего, что-то она потеряла, или же я ждал чего-то большего. Вроде все по первому вопросу... Нет, не все. По поводу ретроградства, я очень внимательно слежу за **Need for Speed**, ни одна из последующих серий не произвела на меня впечатления больше, чем та, которая была написана под старую добрую **3DO**, и вы знаете, что самое смешное, со мной соглашается куча народа, последующие серии ничего кроме графики в наших глазах не приобрели, кто бы объяснил нам такой парадокс.

2. По поводу приставочных войн, скажу только одно <...> (Этот абзац я безжалостно вымарал... уже приставочные войны начались. Бред какой! — Д.Э.)

3. ЖДУ **UNREAL TOURNAMENT**! Квака 3 отдыхает. Демка полнейший рулез! Главное, чтобы был отработан сетевой код, и, видит бог, я буду в нее играть!

4. Привет Гоблину. Оч. внимательно слежу за твоими статьями.

Best regards,
Beast mailto:3aHo3a@mail.ru

*А вы как думаете, кто в конечном итоге окажется победителем — **Quake III** или **Unreal Tournament**?*

Здравствуйте, любимый журнал «**Страна Игр**».

Возникло у меня к вам несколько вопросов. Надеюсь ответите хоть на некоторые из них.

1) Некоторые игры выходят сразу на **PC** и **Dreamcast** (взять хотя бы игру **Drakan**). Где лучше графика? (если учесть, что **PC** укомплектован крутым акселератором)

Кстати, уже сваяли какой-то рабочий эмулятор **Dreamcast**-а (причем вуду-3 для него хватает выше крыши).

2) Игры для **Dreamcast** выходят только на **DVD**-дисках или есть и на обычных?



3) Выйдет ли **Final Fantasy-8** на **PC**? Ведь седьмую часть перевели.

4) Выйдет ли **Dino Crisis** на **PC**?

5) Стереоочки **VR-100** работают со всеми видеокартами? Будут ли они работать с вуду2?

С уважением,

Гаголкин Денис
mailto:summoner@bios.iuf.net

*1. Когда игры выходят сразу на **PC** и **Dreamcast**, то графика в них, как правило, мало чем отличается. Эмулятор, говоришь? Что ж, желаем хорошо провести с ним время! ;-))*

*2. Игры для **Dreamcast** выходили, выходят и будут выходить только на обычных дисках. **DVD**-привод появится только в **PS2**.*

3. Выйдет, куда она денется.

*4. А **Dino Crisis**, как ни странно, не выйдет.*

5. Стереочки работают только с теми акселераторами, у которых есть специальный выход.

А вот, типа, злая критика:

Hello GL,

Обнаружив в своем почтовом ящике (тот, который железный 8-)) последний номер **СИ**, я дико обрадовался, потому что знал, что это 50 выпуск. Ну, думаю: «Должно же что-то быть в нем особенное». Но, увы, и ах, он был такой же, как и все остальные выпуски (разве что две страницы с одинаковыми рисунками, да **211** слов в рамке). Мрачноватое вступление получилось, да? Просто хотелось чего-то новенького (дизайна, например). Ладно, оставлю в покое эту тему и перейду собственно к цели своего письма. Во-первых. В рубрике Обратная связь (в **50** номере :-)) я прочитал письмо некоего ДЖОНА —

просто геймера, который обожает свою бабушку. Он задал вопрос: «Почему в некоторых номерах вы не опубликовываете писем читателей», и вы ответили: «Потому что их нет». Помнится мне, что некто СИ в рубрике О.С. кричала, мол, мы бедные, несчастные, не успеваем прочитывать все те мешки и гигобайты писем, которые мы получаем. Так объясните мне, где здесь логика!!!!! Это раз!

Во-вторых. В той самой небезызвестной рубрике процент писем, критикующих ваш журнал, от общего числа равен **0.1%**. Порой просто надоедает читать письма, в которых одни СЮ-СЮ-СЮ и УЛЮ-ЛЮ. 8-) Я считаю, что журнал хороший, а главное печатается только оперативная и четкая информация, но я никоим образом не думаю, что **СИ** Супер-Мупер-Пупер всегалактический журнал!! В-третьих. Осторожней с шутками в статьях, а то добрая половина ваших читателей будут валяться с больными животами и не смогут пойти купить новый номер. В-четвертых. У вас есть новая рубрика «Уголок Гоблина». Мне стало интересно — это не тот ли Гоблин, который, ждав трамвая, «пытался замочить толпу ракетами» (Х#8)?

ЗЫ: Опубликуйте мой **e-mail & adress**, чтобы вся разъяренная толпа фанатов вашего журнала (которые еще не валяются с болью в животе) могла мне ответить.

e-mail molsky@kamensk.donpac.ru
adress — Ростовская обл.
г. Каменск-Шахтинский (346300)
ул. Щаденко 55 кв. 11
Best regards, Алекс a.k.a. Twister[SWAT].

Вот, типа, не «сю-сю-сю» и не «улю-лю». Перехожу к ответам.

*1. Мы получали и продолжаем получать мешки с письмами и «гигабайты» мэйлов. Все читается и изучается. Совсем другое дело, что в этих письмах написано. Не думаю, что Алексу **aka Twister**`у понравилось бы читать из номера в номер унылое «напишите коды к **Industry Giant**», «вышлите прохождение **Tomb Raider**», «объясните, почему у меня в игре баг», и тому подобное. Выдирать же из каждого письма по два слова, дабы хоть как-то «поддержать разговор», я считаю неправильным. Впрочем, в последнее время ситуация резко улучшилась. Значительно больше приходит обоснованной критики, умных предложений и просто интересных размышлений. Кстати говоря, можно было бы и заметить, что «Обратная Связь» вновь стала регулярной рубрикой.*

*2. Гм... А можно считать за критику письмо следующего содержания: «Я вас ненавижу, потому что вы пишите об играх на **PlayStation**!»? Если да, то мы, действительно, виноваты перед вами...*

3. Честно говоря, мы не предполагали, что все настолько серьезно... Больше шутить не будем. Вячеславу Назарову — строгий выговор за издевательство над читателями с больными животами.

4. А что, в последнее время Гоблинов стало больше?

Раз уж вам всем так нравится критика, то постараюсь вам угодить, держите:

Здравствуй, уважаемая редакция журнала «**Страна Игр**».Пишет вам фанат компьютерных видеоигрушек с 8-летним стажем. Сначала немного о себе. Увлекаюсь игрушками с **1992** года, когда впервые пощелкал клавиши «Спектрума», и вот, сегодня, в **1999** году, имею в своем распоряжении **233** «пень» и приставку **Sony PlayStation** и хочу сказать, что это — самая моя любимая платформа на сегодняшний день. Из-за нее, собственно, я и решил вам впервые написать, так как в последнее время вы стали слишком ее обижать и поливать грязью. Вот я и хочу немного покритиковать и выяснить: «Что плохого она вам сделала?»

Ну, поехали.

В недавних номерах журнала «**Страна Игр**» вы публиковали, да и сейчас публикуете, статьи в адрес **PS**, которые выводят меня из себя. Меня просто убивают фразы типа: «бедные технические возможности приставки» или «творение **Sony** движется к неотвратимому концу» и т.д. А особенно меня задела статья анонс в **N16** за август **1999** года игры **Alone in the Dark 4**, где г-н Щербаков открыто заявляет. Цитирую: «...**Alone in the Dark 4** выйдет на **PC**, **Dreamcast** и даже почему-то на фронте первой **PlayStation**, хотя в последнем случае логичнее и правильнее было бы рассчитывать уже на вторую модель консоли от **Sony**». А какое вы, г-н Щербаков, имеете право на всю страну так открыто утверждать. Может быть, только вы бы и хотели видеть эту игру на **PS2**?!? А как же все владельцы первой **PlayStation**?!? А?.. Вы о них подумали? Особенно, если эти геймеры — большие фанаты игр-ужастиков и только и ждут очередного жуткого приключения. Извините, но это только ваше мнение и не надо его говорить так уверенно и на всю страну. Слава богу, что вы г-н Щербаков не состоите в группе разработчиков **Dreamworks**, а то бы **Alone in the Dark 4** действительно никогда не выйдет на **PS**. И почему вся ваша редакция так быстро списывает со счетов **PlayStation**? Ведь есть целая куча неопровержимых фактов того, что **PS** и по сей день является лидером на рынке приставок, несмотря на выход **Dreamcast**. Также есть и аргументы, доказывающее лидерство **PS** еще, как минимум, на год. Сейчас я вам их приведу:

А) нет еще на **PS** ни одной игры, которая бы использовала ресурсы приставки на **100%**. Даже преподобный **Ridge Racer Type 4** и то использует только примерно **70%** возможностей **PS**, а **Gran Turismo**, вообще, **40%** (читал в другом вашем журнале **Official PS**). Вот так!

Б) Второе доказательство состоит в том, что, несмотря на выход более мощной системы от **Sega**, разработчики, ведущие компании (**Square**, **Namco**, **Electronic Arts** и др.) по-прежнему анонсируют довольно перспективные проекты (**Tomb Raider 4** или **Medal of Honor**, к примеру). Я привел только главные аргументы, а вообще их еще много. И почему вы наехали именно на

Продолжение смотри на стр. 94

СОДЕРЖАНИЕ



Зарегистрирован
в Комитете Печати РФ
регистрационный номер
014416 от 31.01.96

COVERSTORY

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION



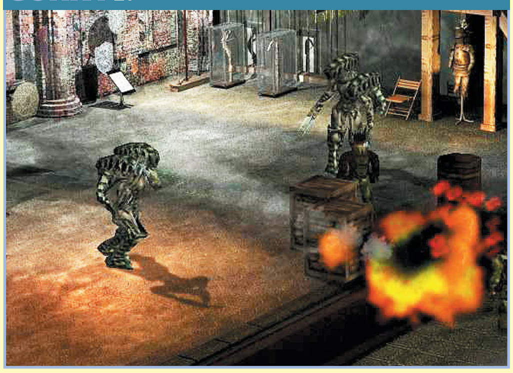
TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION



C&C: RENEGADE



GORKY 17



ИГРЫ В АЛФАВИТНОМ ПОРЯДКЕ

UNREAL *TOURNAMENT*



SOLDIER *OF* **FORTUNE**



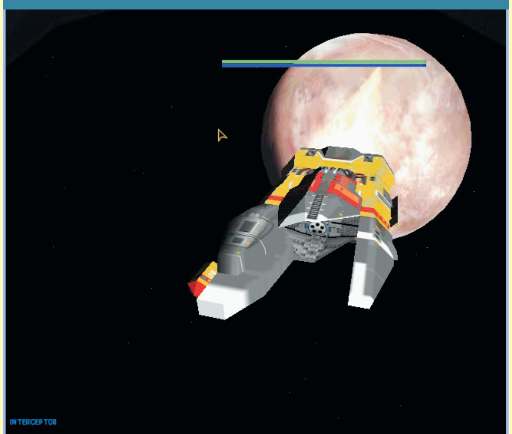
RESIDENT *EVIL* **III**



AGE *OF* **EMPIRES** *II*



HOMEWORLD



РЕДАКЦИЯ

Сергей Лянге *serge@gameland.ru* — *издатель*
Сергей Амирджанов *amir@gameland.ru* — *главный редактор*
Борис Романов *borisr@gameland.ru* — *редактор Видео*
Сергей Долинский *dolser@gameland.ru* — *редактор Онлайн*
Эммануил Эдж *emik@gameland.ru* — *корреспондент в США*
Дмитрий Эстрин *estrin@gameland.ru* — *технический редактор*
Виталий Гербачевский *vp@gameland.ru* — *корректор*

GAMELAND *ONLINE*

Денис Жохов *denis@gameland.ru* — *WEB-master*
Академик *akademik@gameland.ru* — *WEB-редактор*

ART

Серж Долгов — *обложка*
Сергей Лянге *serge@gameland.ru* — *дизайн и верстка*
Леонид Андруцкий *leonid@gameland.ru* — *дизайн и верстка*

ПРОИЗВОДСТВО

Леонид Андруцкий *leonid@gameland.ru* — *цветоделение*
Ерванд Мовсисян — *техническая поддержка*

РЕКЛАМНЫЙ *ОТДЕЛ*

Игорь Пискунов *igor@gameland.ru* — *руководитель отдела*
Алексей Анисимов *anisimov@gameland.ru* — *менеджер отдела*

тел.: **(095) 124-0402, 797-1489;**
пейджер: **(095) 742-4242, аб.14225**
факс: **(095) 125-0211**

ОПТОВАЯ *ПРОДАЖА*

Владимир Смирнов *vladimir@gameland.ru*
Самвел Анташян *samvel@gameland.ru*
тел.: **(095) 124-0402;** факс: **(095) 125-0211**

GAMELAND *PUBLISHING*

«АГАРУН Компани» — *учредитель и издатель*
Дмитрий Агарунов *dmitri@gameland.ru* — *директор*
Борис Скворцов *boris@gameland.ru* — *финансовый директор*

Для писем 101000, Москва, Главпочтамп, а/я 652
Web-Site http://www.gameland.ru
E-mail magazine@gameland.ru

GAMELAND *MAGAZINE*

AGAROUN Company — *publisher*
Dmitri Agarounov *dmitri@gameland.ru* — *director*
phone: **(095) 124-0402;** fax: **(095) 125-0211**

Co-operated with **GameLand (N.Y.) Inc.**
phone: **(718) 421-9130;** fax: **(718) 421-9129**

Отпечатано в типографии **«ScanWeb», Finland**

Тираж **50 000** экземпляров
Цена договорная

СПИСОК *РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ*

2 обложка	Техмаркет	025	Онлайн «СИ»	059	Журнал «Хакер»
3 обложка	Премьер Видео	027	Газета «Страна PC Игр»	079	Elko
4 обложка	1С			081	RRC
001	Станция 2000	033	Samsung	095	Журнал «Мир ПК»
003	Спецвыпуск «СИ»	037	DataForce	017, 043, 0083	E-Shop
009	Журнал «OPR»	039	Radio.ru	096	Болеро
021	Полигон	041	Nokia		

TOKYO *GAME* SHOW *99*: *ЛОЖКИ* ДЕГТЯ *В* БОЧКАХ *МЕДА*



Осенняя токийская выставка игр закончилась. Презентации подошли к концу, полуголые японские красавицы, украшающие стенды различных компаний, разошлись по домам, а многочисленные западные журналисты, посетившие это мероприятие, с облегчением уже отрапортовали своим читателям о проведенном ими в Токио времени. И странное дело: всего за несколько дней после окончания выставки, которую можно с уверенностью назвать одной из самых важных и ярких в истории видеоигр, к царившему еще недавно ликованию добавились определенные нотки разочарования.

Я, наверное, никого не удивлю, если скажу, что, отправляясь на осеннюю выставку игр в Токио, абсолютное большинство журналистов хотело увидеть во всей красе лишь два ее экспоната: игровую приставку PlayStation 2 и суперамбициозную Shenmue для Dreamcast. И обе они были представлены на TGS, но только не совсем в том виде, как хотелось. Для первой разработчики смогли показать всего пару-тройку сырых демок, которые смогли наглядно продемонстрировать тот факт, что PS2 технологически опережает всех своих конкурентов. Второй же «экспонат» был представлен публике только на видео, которое так и не смогло показать нам то, какой же именно станет, в конце концов, эта игра. И все почему? Да потому что анонсы, показы и презентации Shenmue и PS2 проводились намного раньше своего времени и всего лишь для того чтобы капитально запудрить нам мозги. Из них обеих породившие их компании сделали какие-то иконы, на которые мы все должны молиться и выхода которых мы все должны упорно ждать. Нет, безусловно, ждать здесь есть чего (об этом мы поговорим чуть позже). Однако правда жизни состоит в том, что, во-первых, на этих двух продуктах, на самом деле, свет клином не сошелся, а во-вторых, ждать их появления в продаже нам придется еще по крайней мере полгода, а то и больше. Тем не менее, их массивная рекламная кампания длится уже на протяжении целого года, порой закрывая нам глаза на все остальные события, которые происходят вокруг. Более того, придя в следующем году на весеннюю выставку японских игр, мы уже третий раз подряд побежим смотреть на те же не вышедшие Shenmue с PlayStation 2. И это нормально?



Именно поэтому вместо ожидаемого прославления вышеназванных образчиков воздействия на массы современных маркетинговых технологий, на которые мы еще успеем наглядеться в следующем году, я хочу в первую очередь обратить ваше внимание на те продукты, которые по праву занимали свое место на осенней выставке игр. А для того чтобы облегчить свою задачу, рассказывать о них я буду в том порядке, в котором они поступят на полки японских магазинов.

Итак, поехали.

Dewprism – *Square/PS*
(Дата выхода 14.10.99).

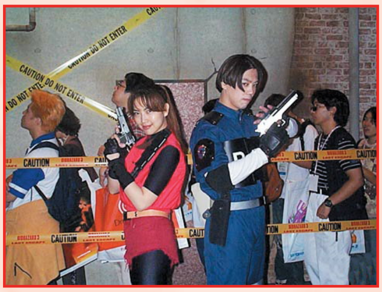
Данной **action/RPG** от **Square** было уделено намного меньше внимания, нежели другим проектам этой компании. Причин для этого можно было найти сколько угодно много, однако это не помешает ей в середине октября стать хитом. И дело здесь не только в том, что ее издателем выступает сама Square, на одном имени которой в Японии можно протащить буквально любой проект, хоть чем-то напоминающий **RPG**. А мо-

жет быть, только и в этом.
Тем не менее, Dewprism, которая до боли напоминает Brave Fencer, отличается от своих собратьев по платформе действительно качественной графикой, интересными героями и хорошим, пускай и слишком детским, дизайном. Не шедевр, но поиграть можно.

Koudelka – SNK/PS
(дата выхода — 28.10.99)
Первая за долгие годы игра от SNK, которая смогла привлечь внимание не только одних фанатов ее драк и стрелялок. Причина для этого довольно банальна. SNK для реализации Koudelka не пожалела денег для финансирования работы отделившейся от Square команды Sacnoth, которая в благодарность не пожалела сил для разработки действительно качественной и интригующей RPG, которая производит гораздо более сильное впечатление, нежели аналогичная ей Parasite Eve 2.
И хотя реальной информации по этому проекту до сих пор найти довольно трудно, из представленной на выставке демки можно было сделать логичный вывод, что в Koudelka нас может ждать действительно интересная история, подкрепленная достойной графикой и, самое главное, озвученная профессиональными актерами. Именно последний факт и выделяет данный проект из ряда подобных игр для 32-битной консоли от Sony.

ZombieRevenge – **Sega/DC**
(дата выхода — 28.10.99)
Несмотря на то что количество выходящих в Японии игр для Dreamcast с каждым месяцем неуклонно растет, в списке октябрьских релизов для DC только Zombie Revenge способна произвести более-менее достойное впечатление. И дело здесь не в том, что данная игра у Sega получилась плохая. Просто на фоне других ее проектов конца этого года этот перевод с игровых автоматов выглядит недостаточно, так скажем, хитово.
Тем не менее, у Zombie Revenge имеется целый ряд неоспоримых достоинств, которые непременно будут отмечены игроками. Во-первых, по своему виду и содержанию она до боли напоминает динамичный вариант Resident Evil, лишенный занудности и ненужного нагнетания обстановки. А во-вторых, ее графику и спецэффекты можно по праву назвать более чем приличными. Кроме этого, только в Zombie Revenge вы сможете расправиться с распоясавшимися зомби не в одиночку, а на пару со своим приятелем. Или приятельницей.

LangrisserMillenium – **NCS/DC** (дата выхода — 3.11.99)
Пятая серия популярной в Японии серии стратегических RPG под названием Langrisser, благодаря обретенной ею трехмерности, имеет все шансы не только выйти за пределами своей родины, но и стать одной из самых интересных игр этого года для DC. Однако это может произойти только в том случае, если ее разработчики ничего не напутают с ее слишком оригинальной боевой системой. Но обо всем по порядку.
Итак, по своему построению Langrisser Millenium будет напоминать такие игры, как Ogre Battle, Dragon Force или Heroes of Might & Magic. Но в отличие, скажем, от последней, в Langrisser Millenium бои будут проходить в реальном времени и в полном 3D. К счастью, для облегчения жизни игроков разработчики сократили количество участвующих в сражениях юнитов до четырех с каждой стороны. При этом непосредственно управлять во время боя вам придется только одним, главным, героем. Всем остальным будет достаточно во время отдавать нужные команды. В общем, поживем — увидим.



Chrono Cross – **Square/PS**
(дата выхода — 18.10.99)
По слухам, в случае провала данного проекта Square планирует прекратить разработку игр из этой вселенной. Поэтому всем фанатам Chrono Trigger`а придется хорошенько подумать перед тем как списать со счетов раскритикованную за отсутствие стиля игрушку под названием Chrono Cross.
Да и, собственно говоря, не любить ее пока еще не за что. Да, Square явно не особо потратилась на ее разработку. И да, с оригинальным CT ее роднит только первое слово в названии. Но, с другой стороны, ее графика все-таки еще радует глаз, а ее игровой процесс не пугает излишней оригинальностью, которая постоянно губит интересные (на бумаге) игры от Square. Поэтому 18 ноября можно будет со спокойной совестью пойти в магазин и потратить на нее свои деньги. По крайней мере неприятных неожиданностей Chrono Cross в себе явно не таит.

Maken X – **Atlus/DC**
(дата выхода — 25.10.99)
Судя по реакции посетителей TGS, у себя на родине Maken X ждет оглушительный успех (дизайн этого проекта слишком силен, чтобы на него не обратить внимания). Судя же по реакции некоторых представителей западной прессы, игровой процесс этого action`а от первого лица станет причиной его провала (американцы жалуются, что в Maken X играть скучно и не так интересно, как в Quake). Кому же верить? Узнаем в конце ноября.
В любом случае этот проект японской компании Atlus, в котором нам придется играть роль меча, крадущего души людей и управляющего их сознанием, уже смог привлечь к себе внимание как игроков, так и прессы. А это уже половина успеха.

ValkyrieProfile – **Enix/PS**
(дата выхода — 25.10.99)
Новую RPG от создателей Star Ocean очень сложно отнести к жанру классической RPG. Это, скорее, некий гибрид файтинга, монстровыращивателя и, собственно говоря, японской ролевой игры. Итак, в ней вам придется на время стать валькирией, которой по приказу бога приходится собирать души для борьбы со злом. Души придется воспитывать, а бороться со злом придется в тяжелых боях в реальном времени, командовать во время которых вам придется сразу четырьмя персонажами. Слава Богу, что по очереди и с определенными ограничениями. Эта игрушка хотя и двухмерна до мозга костей, все-таки является довольно визуально привлекательной и, самое главное, оригинальной. Японцы ждут не дождутся, когда она выйдет в свет.

LegendofDragoon – **Sony/PS**
(дата выхода — 2.12.99)
Очень красивая высокобюджетная RPG от Sony, которую можно охарактеризовать как смесь Panzer Dragoon RPG, Shining Force и Final Fantasy. От первой игры Legend of Dragoon переняла, наряду с дизайном логотипа, систему боев, общий стиль и зацикленность на драконах. От второй — дизайн персонажей, а от третьей — технологию (полигонные герои ходят по отрендеренным задникам, периодически переходящим в шикарные видеозаставки).
Главным же достоинством Legend of Dragoon можно смело назвать ее высокий бюджет, который, возможно, позволит ей стать не только хитом, но и просто хорошей игрой.
О Legend of Dragoon, на самом деле, практически ничего неизвестно, но мы надеемся вернуться к этой теме еще не раз. А пока нам лишь приходится констатировать высочайшее качество ее видеозаставок, которые во многом опережают пока все ранее виденное нами в этом «жанре».





Dragon *Valor* – **Namco/PS**
(дата выхода) — 2.12.99

Новая **action/RPG** от **Namco**, скорее всего разочарует тех из вас, кто ждал от нее серьезной игры. **Dragon Valor**, которая дебютировала в играбельном виде, на **TGS** не особо выделялась на фоне таких проектов, как **Dewprism** или **Alundra 2**. В ней вы сможете встретить практически тех же детсадовского вида героев, тот же 16-ти битный игровой процесс и примерно тот же полигонный, но не совсем трехмерный «движок».
Скорее всего, дети от такой игры будут в восторге. Будем надеяться, что и нам она придется по вкусу.

Virtua *Striker* **2** *version* **2000.1** – **Sega/DC**
(дата выхода — 2.12.99)

Обычно очередные футбольные симуляторы не вызывают у нас в редакции особого восторга. **Virtua Striker 2** — исключение. Эта игра поражает не только своей сумасшедшей графикой и анимацией, но и тем фактом, что этим летом, по данным журнала **Famitsu**, она смогла обогнать в Японии по популярности все другие проекты для игровых автоматов, включая **Tekken Tag Tournament**. В свою очередь ее версия для **DC** обещает стать нечто большим, чем простой перевод суперпопулярной игры.

Parasite *Eve* **2** – *Square/PS*
(дата выхода — 9.12.99)

Работу над продолжением популярной кинематографической **RPG** от **Square** сегодня ведет совершенно новая команда разработчиков, которая обещает добавить «паразитке» больше элементов **adventure**. К сожалению, обещаний исправить ошибки ее предшественницы мы пока не услышали, так что особой надежды на шедевральность **Parasite Eve 2** мы не питаем. Мы прекрасно понимаем, что эту игру **Square** делает для поклонников ее первой части, которыми мы, к сожалению, не являемся. Тем не менее, упомянуть в нашей статье о ней стоит хотя бы потому, что это игра от **Square**.

Gran *Turismo* **2** – *Sony/PS*
(дата выхода — 9.12.99)

Несмотря на то, что **Gran Turismo 2** графически практически ничем не отличается от своей первой части, внутри он претерпел целый ряд значительных изменений. Во-первых, в этой версии игры вы сможете найти около 500 различных моделей автомобилей, несколько типов гонок (включая ралли), а также значительно расширенный режим **Gran Turismo**.
Иными словами, за такую игру не стоит даже беспокоится. Ее нужно просто покупать.
Ну а если вы не сможете вынести ее пикселизированную графику и бедные на детали трассы, то ждите **GT 2000** для **PS2**, который будет являться чуть ли ни простым переводом **Gran Turismo 2** на **PS2**.





Virtual *On* **Oratorio** *Tangram* – **Sega/DC**
(дата выхода — 9.12.99)

Еще один культовый сеговский проект для игровых автоматов, популярность которого не вписывается ни в какие рамки, вскоре появится и на **DC**. Безусловно, европейцам и американцам будет очень сложно полюбить сражения японских роботов, однако для хардкоровых игроков японизм никогда не был особой проблемой. Другое дело, что любовь к **Virtual On Oratorio Tangram** потребует от вас определенных жертв. Все дело в том, что в классический **Virtual** On нужно играть с помощью особого контроллера с двумя штурвалами, который многим придется приобрети всего лишь для одной игры. А может быть она того стоит?

Space *Channel* **5** – *Sega/DC*
(дата выхода — 16.12.99)

Первая игра от новой сеговской студии, специализирующейся на разработке нестандартных игр, скорее всего станет суперхитом этой зимы. Объединяя в себе лучшие элементы **Parappa the Rapper** и **Bust A Groove**, ей удалось стать не просто очередным танцевально-музыкальным клоном, а нечто большим. В ней есть стиль, шарм и великолепная героиня, которая с помощью своих танцев борется с симпатичными инопланетянами. Японскому народу такие безобразия с каждым днем нравятся все больше и больше. Мы также стараемся не отставать от прогресса.

D2 *(видео)* – **WARP/DC**
(дата выхода — 23.12.99)

Судя по всему, **D2** все-таки выйдет под самое Рождество, и ее автор все-таки устроит в Токио по этому поводу гигантскую дискотеку. Быть может и сама игра разбудит в нас уже давно утерянный к ней интерес, и мы перестанем над ней смеяться. Все это еще может быть.
А если серьезно, то **D2** ее разработчики решили окружить ореолом таинственности, одновременно перестав ее показывать в играбельной форме. Поэтому говорить о ней мы больше не будем.

Resident *Evil* **Gun** *Survivor* – **Capcom/PS**
(дата выхода — январь 2000)

Ни с того ни с сего **Capcom** анонсировал оригинальную игру. Вот это номер! По своему построению **Resident Evil Gun Survivor** представляет собой стрелялку от первого лица во вселенной **Resident Evil**, а вся ее фишка заключается в том, что стрелять по монстрам, а также перемещаться по уровням вы будете с помощью **Namco`ского** светового пистолета.
На самом деле идея подобной игры уже давно витала в воздухе, и если Capcom сможет достойно воплотить ее в жизнь, то я буду очень рад.

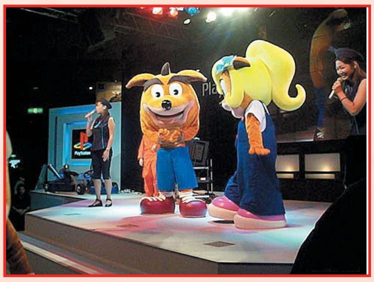


Crazy *Taxi* – **Sega/DC**
(дата выхода — январь 2000)

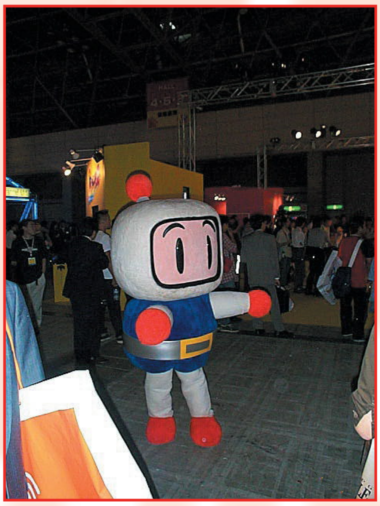
Не по годам умная **Sega** на прошедшей выставке игр не представила на своем стенде ни одной стандартной гонки и ни одной стандартной драки, чтобы их никто не мог сравнить с аналогичными произведениями на **PS2**. Вместо них нам посчастливилось познакомиться с **Dreamcast`овскими** версиями **Virtual On** и **Crazy Taxi**, о последней из которых мы уже успели прожужжать вам все уши.
Так вот, теперь мы точно знаем, что она поступит в продажу на **DC** уже в январе следующего года, и в ней мы сможем найти несколько интересных новинок, которых не было в версии **CT** для игровых автоматов.

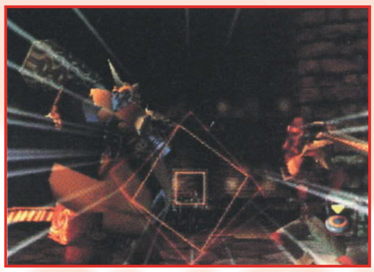
Roommania *#203* – **Sega/DC**
(дата выхода — январь 2000)

Еще одна идиотская и одновременно интригующая затея **Sega**, о которой мы вам однажды рассказывали. В этой игре от еще одной новой сеговской команды разработчиков нам предложат стать на время шестым чувством жителя комнаты **#203** и следить за тем, что из этого всего выйдет. Тамаготчи с человеком еще никто не













делал. Да и вообще таких трехмерных красивых и умных тамаготчи просто не бывает.

На этом самые яркие проекты ближайших четырех месяцев закончились, и мы плавно подошли к тем играм, которые хоть и присутствовали на осенней выставке TGS, но ранее весны следующего года не выйдут.
Начнем с

Resident *Evil* Code *Veronica* – Capcom/DC

(дата выхода — зима 2000),
которая поступит в продажу... практически одновременно с PlayStation 2 (надеюсь, объяснять, почему это произойдет, никому не нужно). Выглядит она нормально и очень сильно напоминает классический «резидент» для PlayStation, только с полигонным задним планом и на высоком разрешении. Вкусить же первые прелести этого плода застоя мы сможем уже в декабре этого года, когда на Dreamcast выйдет по дешевке второй Resident Evil с демкой «долгожданной» Code Veronica.

Tekken *Tag* Tournament – *Namco/PS2*

(дата выхода — весна 2000)
К большому сожалению, демка TTT, представленная на выставке, была слишком «сырой», чтобы можно было бы делать по ней какие-то выводы о самой игре. Но уже сегодня видно, что для его реализации на PS2 Namco решила использовать движок, подобный Soul Calibur`овскому. Иными словами, о полноценных трехмерных аренах в новом Tekken`е вы уже можете забыть.
К слову, стоит отметить, что точной даты выхода у Tekken Tag Tournament пока нет, так что существует вероятность того, что его могут еще отложить. Также стоит отметить, что на TGS Namco официально призналась в том, что она уже начала разработку настоящего продолжения Tekken`a.

Gran *Turismo* 2000 – *Sony/PS2*

(дата выхода — 4.03.2000)
Как уже было сказано выше, Gran Turismo 2000 не зря не имеет в конце своего названия цифру 3. Все дело в том, что данный проект не является полноценным продолжением Gran Turismo, а всего лишь представляет собой усовершенствованную графически (и, возможно, физически) версию PlayStation`оского GT. Ну, хотя бы выглядит он действительно хорошо, хотя и сыро.

Bouncer – *Square/PS2*

(дата выхода — 2000)
Square до выхода в свет Chrono Cross не намерена оглашать полностью свою линейку игр для PS2 и оригинальной PS. Тем не менее, представить на выставке не интерактивную демку Bouncer она не постеснялась. Вот только лучше нам от этого не стало. То, что эта игра, как никакая другая, показывает графические возможности новой PlayStation, мы вам сообщили еще в прошлом номере. А вот как в нее играть и что в ней придется делать, пока остается тайной.

Shenmue – *Sega/DC*

(дата выхода — весна 2000)
Shenmue опять отложили, причем, как вы могли уже догадаться, поближе к выходу в Японии PlayStation 2. На пресс-конференции за пару дней до TGS нам рассказали о том, что выйдет она на четырех дисках, три из которых будет занимать сама игра, а четвертый — всякая фанатская ерунда для японских пользователей DC, а также несколько мини-игр из основной игры. Как уже было сказано выше, ничего нового о Shenmue на выставке мы не узнали. Как узнаем — сразу сообщим.

Eternal *Arkadia* – Sega/DC

(дата выхода — 2000)
Свежеобъявленная RPG от сборной команды разработчиков, в которую вошли авторы нескольких популярных ролевушек, обещает поднять нас на небеса в прямом смысле этого слова. Действие Eternal Arkadia развернется на парящих в небе городах-островах, а ее история будет крутиться вокруг противоборства двух кланов воздушных пиратов. Sega обещает привнести вместе с этой игрой в жанр RPG множество нововведений, которых из видеороликов пока просто не видно.

Den *Sen* – Sony/PS2

(дата выхода — 2000)
Мы, наконец-то, увидели в действии один из немногих оригинальных проектов для PS2 и были приятно удивлены его отменным качеством. Как вы помните, пару недель назад мы уже отметили ее как одну из самых интересных игр для новой приставке от Sony. Теперь же мы можем с радостью подтвердить эту информацию. В общем, кататься по проводам — это интересно.

Jet *Set* Radio – *Sega/DC*

(дата выхода — 2000)
Об этой игре жанра Street Action мы сегодня абсолютно ничего не знаем, кроме того, что выглядит она слишком круто и ее движок способен оперировать в реальном времени просто гигантским количеством полигонов. Да и выглядит она как какой-то рисованный мультфильм, при всем при том что все в ней создается Dreamcast`ом в реальном времени.

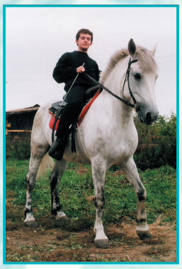
Phantasy *Star* Online – *Sega/DC*

(дата выхода — конец 2000)
На анонсе этой эпохальной RPG я бы хотел закончить свой рассказ. Ее разработку Sonic Team начала всего пару-тройку месяцев назад и поэтому более-менее конкретной информации по ней она разглашать пока не стала. Сегодня мы только знаем о том, что выглядит PSO замечательно и что в нее по сети одновременно смогут играть до четырех человек.

На этом позвольте раскланяться и пообещать вернуться к вам в следующем номере с более подробным анализом всего того, что происходило и происходит в мире видеоигр.

СИ-*NEWS*

ИГРОВЫЕ НОВОСТИ



За прошедшие с момента нашей последней встречи несколько недель в игровом мире успело произойти огромное количество важных, а порой и не вполне, событий. Осень окончательно вступила в свои права, а вместе с ней большинство лидеров рынка интерактивных развлечений приступили к подготовке к новому сезону продаж. Вернулись из продолжительных отпусков PR-менеждеры, а разработчики, мирно почивавшие в удобных креслах на солнышке на протяжении последних месяцев, бегом ринулись к издателям — просить отсрочить релиз. Кому-то это сойдет с рук, ну а кто-то, возможно, в результате потеряет работу. Так или иначе, но производственные мощности некоторых игровых «конюшень» никогда не простаивают. И, пожалуй, своеобразный рекорд поставила на этой неделе компания Origin. Ее нынешние и будущие проекты удостоились такого количества публикаций и стали предметом столь оживленных дискуссий — можно было подумать, что весь игровой мир вращается вокруг Лорда Бритиша и его компании. А дело-то было пустяковое, всего-навсего

АНОНС ULTIMA ONLINE 2

Вернее, анонс этого анонса. Origin является, наверное, самой закрытой студией в бесконечном ряду собственности Electronic Arts. Компании удается удерживать свои проекты в абсолютной секретности ровно до того момента, когда потребуется начать их раскрутку. До этого самого официального анонса могут ходить слухи, строиться всевозможные предположения, однако реально никто так ничего и не узнает. Забавнее всего то, что, как правило, и после такого официального объявления нового проекта о нем по большому счету еще долго не будет достаточного объема информации. В том, что работа над Ultima Online 2 на студии ведется, особенного секрета нет. Origin в свое время удалось не только привлечь к своему первому ролевому сетевому творению огромное количество игроков, но и сделать на UO весьма приличные деньги, поначалу заставив всех купить по копии недешевой игры, а потом — выкладывать за право гулять с друзьями по ее миру солидные суммы ежемесячно. В результате Гэрриот, Origin и Electronic Arts заработали столько, что этого хватило бы для того, чтобы профинансировать еще добрые полдюжины сильных проектов. Теперь мы уже совершенно точно знаем, что одним из них стала Ultima Online 2, породившая в наших умах немало вопросов. Итак, как и предсказывалось, Origin решила покончить, наконец, с убогим двухмерным миром старой UO и осмелилась создать новую игру уже на



базе полностью трехмерного движка. Неожиданностью же стало то, что вопреки даже своему бессменному руководителю Ричарду Гэрриоту, который еще более года назад поведал нам в частной беседе о том, что UO2 будет создаваться на базе движка Ultima IX Ascension, новая глава онлайновой саги обзаведется совершенно новым движком. По всей видимости, вариант, созданный для Ascension не слишком годится для моделирования вечно изменяющегося гигантского 3D-мира, который вдобавок ко всему не должен ни в коей мере тормозить онлайновую игру. Из уже анонсированных подробностей проекта хотелось бы отметить совершенно новую систему генерации квестов, которая обещает быть много













эффективней того примитива, который наблюдался в **UO**. Также ребята из **Origin** утверждают, что практически любой игрок в **Ultima Online 2** на протяжении своих странствий будет подвергнут испытаниям восемью основополагающими принципами существования мира **Ultima**, так называемыми **Ultimate Virtues**. Подобные испытания, эдакий своеобразный «тест на человечность», весьма свойственны **single-player** версиям **Ultima**, и весьма интересно увидеть, каким образом они будут вплетены в сетевой мир. Трехмерность будущего онлайнового мира внесла и новации в разработку графического содержания игры. Для того чтобы нарисовать и оживить новых монстров, героев, удивительные локации и необычные города, **Origin** наняла весьма популярного художника Тодда МакФарлана, автора популярного в Америке кабельного мультсериала **Spawn**. Что же касается команды разработчиков **UO2**, то даже с учетом всех прошлых перетрясок и междоусобиц в компании, костяк ее остался цел и невредим. Во-первых, это дизайнер Джефф Андерсон (он фактически руководил работами над пер-





ЭКСПЕРТ: Сергей **ОВЧИННИКОВ**

вой частью и также полностью ответственен за те изменения, которые произошли с игрой после ее выпуска), сменивший Ричарда Гэрриота на посту лидера проекта, а во-вторых, продюсер Старр Лонг, пришедший в **Origin** всего около года назад из киностудии Paramount, где он руководил софтверными разработками. Именно под его началом на свет появилась **Ultima Online: Second Edition**. **Origin** смело заявляет о том, что **UO2** станет по-настоящему новым шагом в онлайновых **RPG**, даже не пытаясь конкурировать со всякими там новомодными **Everquest`ами** и **Asheron Call`ами**, а сразу открыв новую страницу. Поскольку сам Лорд Бритиш теперь не будет официально возглавлять команду разработчиков, вполне закономерно всплывает вопрос: а чем же тогда именитый мастер будет заниматься? А вот чем:

ПЛАНЫ *РИЧАРДА* ГЭРРИОТА.

Во-первых, если кто забыл, Гэрриот в настоящий момент завершает-таки разработку своего многострадального суперпроекта **Ultima IX Ascension**, находившегося в работе на протяжении последних пяти (!!!) лет. Игра поступит в магазины 23 ноября, как раз ко Дню Благодарения (ознаменовывающего собой в Америке начало предрождественских продаж), ну а ровно месяцем ранее, то есть буквально через пару недель после того как вы прочтете эти строки, на просторах Интернета, в также во многих **CD-приложениях** к игровым журналам (и к нашему, разумеется, тоже) появится демо-версия **Ascension**, объемом примерно в 200 Мб. Одна эта демо-версия, содержащая в себе, по словам Гэрриота, лишь двадцатую часть полной игры, будет настолько массивной, что на прохождение ее придется потратить порядка десяти часов! Надо сказать, что несмотря на задержки и усталость игроков, девятая (и последняя традиционная) **Ultima**, несомненно, запомнится как одна из самых масштабных, интересных и глобальных ролевых игр в истории. Пропустить такой проект просто невозможно...

После того как последние байты кода финальной версии **Ascension** будут дописаны, Лорд Бритиш собирается немедленно приступить к новому проекту, который, по слухам, не будет связан ни с **Ultima**, ни с **Wing Commander** или **Crusader**, вообще ни с одним из популярных сериалов **Origin**. Это будет совершенно новая игра, которой Гэрриот надеется вновь покорить мир, как некогда с неказистым своим проектом **Akalabeth**, выросшим в суперсериал **Ultima**. Более того, весьма вероятна возможность того, что этот таинственный проект вообще не относится к жанру **RPG**. Сам же Гэрриот пока говорить о нем отказывается, неизменно сводя все вопросы в сторону того, какая замечательная игра **Ascension** и как будет чудесно, когда она все-таки выйдет. Ну что ж, похоже, кризис в **Origin** преодолен, и мы смело можем ожидать очередных сенсационных анонсов. Что же касается другой популярной команды разработчиков, принадлежащей противостоящему клану **GT Interactive**, то в их стане назревают не менее серьезные перемены:

CAVEDOG *ОТМЕНЯЕТ* AMEN.

Похоже, времена, когда ребята из **Cavedog** на волне успеха **Total Annihilation** делали все, что им хотелось, миновали. Сначала не слишком удачный летний выпуск **TA: Kingdoms**, весьма противоречивые мнения об игре и о самих разработчиках, относительный провал первой публичной демонстрации **Amen: The Awakening**, поразившей увидевших игру примитивностью графических моделей, неприятности у самого издательства **GT**, и вот — пожалуйста. На днях было объявлено о «временной приостановке» работы над проектом **Amen**. На деле же это означало следующее — команда, состоявшая из примерно десяти человек, создававшая игру на протяжении последних полутора лет, внезапно оказалась не у дел. К счастью, на самом деле проект вовсе не закрыт. После того как решится участь команды, ответственной за графический провал Amen и задержки в разработке игры, другие





Unreal *Tournament*

Жанр: 3D-action
Издатель: GT Interactive
Разработчик: Epic Megagames
Системные требования: P200, 32MB, Win95/98, DirectX 7



Между прочим, это — вторая демо-версия Unreal Tournament. Первая вышла неделей раньше и стараниями компании 3Dfx поддерживала исключительно Glide. Эта демо-версия отличается от первой не только поддержкой Direct3D, но и дополнительным уровнем, что само по себе приятно.

Всю свою творческую жизнь Epic Megagames старалась сделать игру, которая была бы лучше, чем Quake. Многие говорят, что на этот раз ей это удалось. Лично на меня демо-версия Unreal Tournament производит более благоприятное впечатление, чем Quake III test. Но от далеко идущих выводов я бы все же отказался. В демке поддерживаются все режимы игры: deathmatch, capture the flag, assault match и некоторые другие. Если нет Интернета, то можно погонять с ботами. Тоже веселое занятие.

Delta *Force* **2**

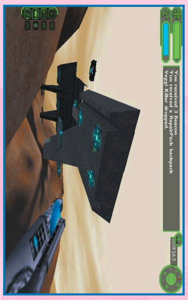
Жанр: action/симулятор
Издатель: Novalogic
Разработчик: Novalogic
Системные требования: P200MMX, 32MB, Win95/98, DirectX



Delta Force лично во мне вызывал чувство легкого недоумения. Это зачем же делать такие игрушки, когда можно делать хорошие? Я понимаю еще, когда нельзя, но когда для этого есть все! Программисты, дизайнеры, художники, деньги... Впрочем, не хочу кривить душой — при этом при всем в Delta Force я играл. И мне там даже кое-что понравилось. Но тормоза, жуткая графика, недоработки игрового процесса... Что же мы видим в демке Delta Force 2. Начнем по порядку: тормоза, жуткая графика, недоработки игрового процесса. Вернее так: в разрешении 1024*768 все смотрится очень ничего, не то, чтобы красиво, а именно — ничего. Но тормозит так... В 640*480 игра выглядит весьма паршиво, и при этом тоже тормозит, хотя и не сильно. Играть можно, но сложно. Ну, а в каком-нибудь 320*200 все летает так, как положено, вот только тот же самый Doom выглядит в несколько раз лучше. Я проверял. Миссия в демо-версии чрезвычайно простая: можно пройти за три-четыре минуты. При этом вам придется принять участие в масштабной перестрелке, оценить уровень искусственного интеллекта (противники радостно катаются на грузовике и очень красиво сматываются на вертолете) и необычайную реалистичность. Особенно радуют звуки. Поиграйте, если переборите в себе секундное чувство неприятия, то увязнете надолго...

Starsiege *Tribes*

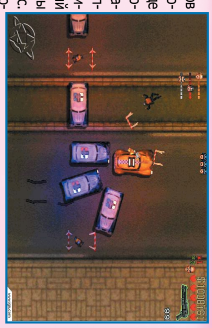
Жанр: 3D-action
Издатель: Sierra
Разработчик: Dynamix
Системные требования: P166, 16MB, Win95/98, DirectX



На самом деле, это идеальная игра для любителей multiplayer. Великолепный, динамичный 3D-action на гигантских открытых пространствах практически не с чем сравнить. Когда по огромной территории бегают три-четыре игрока, вряд ли можно говорить о необычайной динамичности процесса. Starsiege Tribes показывает истинное свое лицо только в командной игре и соответствующих режимах. В противном случае gameplay превращается в примитивную беготню друг за дружкой. Что, мягко говоря, неактуально. Другое дело — Capture the Flag, режим, в котором, кроме виртуозно-инстинктивного вращения мышью, необходимо еще и немножко думать. Впрочем, о преимуществах командной игры чуть позже, сейчас же поговорим о некоторых новациях, предложенных разработчиками в игровом процессе. Starsiege Tribes далеко не первый 3D-action, действие которого происходит на открытой территории. Достаточно вспомнить тот же Delta Force. Однако это, вне всяких сомнений, первая игра, в которой разработчики использовали максимум преимуществ свободного пространства.

Grand *Theft* **Auto** *2*

Жанр: аркада
Издатель: Take 2 Interactive
Разработчик: DMA Design
Системные требования: P200, 32MB, Win95/98, DirectX



DMA Design остается верна самой себе. Гениальные изобретатели игровых процессов умудряются, используя старую идею, старый gameplay и старую графику, делать новые игры. Grand Theft Auto 2 абсолютно неоригинален. Но такого вы еще точно нигде не видели. Из таких противоположностей состоят по-моему вообще все игры, к которым приложила руку DMA. Очередная глава энциклопедии криминальной жизни Запада удалась. Как и раньше нам предстоит грабить, убивать, совершать мелкие и крупные правонарушения, и, разумеется, угонять машины. И не попадаться в руку полиции. Особое внимание рекомендую обратить на более совершенный искусственный интеллект. Теперь, полицейские сорвутся за вами в погоню, как только увидят, что вы выкинули из машины несчастного водилу. А водила, кстати, постарается выкинуть вас. Поэтому... не тормозите. В демо-версии все хорошо и замечательно, одно только плохо — время ограниченно. Но, что ж будем ждать... И играть время от времени.

Также на диске вы найдете демо-версии:

Age of Wonders, Cutthroats, Gorky17, Soul Reaver, Tarzan Action Game.

Патчи:

Cutthroats v3.0 Patch, StarCraft v1.06 Patch, Drakan Patch, Total Annihilation: Kingdoms Patch, Homeworld v1.03 Patch, Kingpin v1.21 Patch, Command & Conquer: Tiberian Sun v1.13 Patch.

Ролики:

Giants, Interstate'82, Матрица (Widescreen), Мумия (Widescreen), Carmageddon: Deathrace 2000, Renegade, Tokyo Game Show.





сотрудники **Cavedog** собираются немедленно присоединиться к процессу... создания игры с самого начала. Впрочем, это означает по-настоящему лишь одно — скоро мы **Amen** не увидим. То же самое можно сказать и о продукции небезызвестной компании **Digital Anvil**.

КРИС *РОБЕРТС* ПЕРЕНОСИТ ДАТУ *ВЫХОДА* STARLANCER

Первоначально идея только что созданной игровой компании корифея космических симуляторов Криса Робертса заключалась в том, чтобы одновременно работать над четырьмя совершенно независимыми проектами. В то время как он собственноручно с самыми талантливыми членами своей команды взялся за воплощение в жизнь своей «игры мечты» под названием **FreeLancer** и, судя по ранним результатам **E3`99**, весьма в этом преуспел (**FreeLancer** был признан лучшей игрой выставки), его младший брат Эрин Робертс, похоже, даже в процессе создания хорошего, но вовсе не такого гениального **StarLancer`a** немножко запутался. И вот — ноябрь уж близится, а конца и края разработке не видно. К сожалению, ни одной готовой игры от **Digital Anvil** мы в 1999 году так и не увидим. Кстати, студия была создана в конце 1996 года, так что к своему трехлетнему юбилею она могла бы, в принципе, уже что-то и выпустить. Но хватит о грустном! Есть у нас и хорошие новости:

DMA *DESIGN* АНОНСИРУЕТ *GTA3D*.

В тот же самый день, когда миру стало известно об очередном приобретении бурно растущего издательства **Take Two/Rockstar** выдающейся английской команды разработчиков **DMA Design**, как по информационным каналам просочились слухи о том, что в **DMA**, помимо бурно кипящей работы над сиквелом к **Grand Theft Auto** (выразившейся, кстати, в появлении очаровательной демо-версии **GTA2** на нашем **CD**), происходит и еще кое-что поинтереснее. Так, например, буквально в один день были анонсированы сразу два проекта с очень схожими и весьма модными сегодня именами: **Grand Theft Auto 3D** и **Grand Theft Auto Online**. Первая игра должна появиться в конце следующего года, и по всей видимости, на новой приставке **PlayStation 2** (ну и на **PC** тоже, разумеется), а запуск второй планируется уже на первый квартал будущего года, причем **GTA Online Crime World** обещает быть чем-то совершенно уникальным. Вот только интересно, возможно ли мирное или относительно мирное сосуществование целого города автоугонщиков, бандитов, грабителей, рэкетиров и убийц? Ну а что касается ближайшей перспективы, то **GTA2** выходит аккурат в Хэллоуин, 30 октября. Еще одна весьма приятная новость, пришедшая из любимой многими компании **Bullfrog**:

ЧЕМ *ЗАНИМАЮТСЯ* СОЗДАТЕЛИ *DUNGEON* KEEPER?

Команда, ответственная за создание **Dungeon Keeper 2,** это сборище садистов и сумасбродов, оказывается, не собирается сидеть сложа руки и почивать на лаврах лучших в мире клонмейкеров игр по мотивам оригинального **DK**. Команда разделилась на три примерно равные части. Первая работает (Внимание! Сюрприз!) над продолжением **Dungeon Keeper**, носящим пока романтическое рабочее название **DK3**. Вторая — за работой над несколько более прозаическим проектом, называемым **DK2 Plus**. Это что-то вроде expansion **pack`a**, который должен появиться на свет еще до весны. Ну а третий осколок этой команды вообще нашел себе совершенно замечательное занятие — он ведет работу над совершенно новым проектом, никак не связанным со Вселенной **DK**. Что это будет — пока неизвестно. Но по осведомленным кругам бродит мысль: стратегия, скрещенная с RPG. Напоследок, как водится, неожиданная сенсация:

УЧАСТЬ *ИГРЫ* ПО *ФИЛЬМУ* THE *MATRIX*, ПОХОЖЕ, *РЕШЕНА*.

«**Матрица**» — один из самых кассовых кинофильмов этого года, породивший новый культ поклонников молодых и немного сдвинутых режиссеров с польскими корнями. Поклонников не менее преданных, чем верные слуги Джоржа Лукаса, готовых сметать с полок магазинов все, на чем написаны (напечатаны, выгравированы, вытатуированы) два магических слова **Star Wars**. Вполне очевидно, что за права на «игровую экранизацию» культового фильма разгорелась нешуточная борьба между многими весьма серьезными игроками. Первым делом воду взбаламутила компания **id Software**. В каком-то интервью один из ее сотрудников имел неосторожность что-то там промямлить про то, как было бы замечательно сделать игру по **Matrix**. Разумеется, слух о том, что **id** уже ДЕЛАЕТ свою **Matrix** на движке **Quake III**, облетел весь Интернет буквально за полчаса и с такой же скоростью самоуничтожился, когда выяснилось, что все это, мягко говоря, не соответствует истине. После этого уже гораздо более осторожно начала высказываться на тему **Matrix** компания **Acclaim**, которая частенько приобретает подобные лицензии, изготавливая по ним весьма посредственные игрушки. Впрочем, и на этот раз слухи оказались ложными. И вот — как гром среди ясного неба — в ночь перед сдачей в печать этого номера приходит сенсация. Созданием игры по мотивам фильма **The Matrix** может заняться знаменитый **Hideo Kojima**, автор **Metal Gear Solid**, одной из лучших игр последних лет. В последнем номере авторитетного японского журнала **Weekly Famitsu** помещено интервью с режиссерами фильма братьями **Wachowsky**, которое было взято в присутствии **Hideo Kojima** в японском офисе компании **Konami**. В этом интервью легендарный дизайнер поделился своими мыслями о том, насколько интересна ему идея игры по мотивам фильма, ну а сумасбродные братья заявили о своей полной поддержке крупнейшего игрового авторитета. И хотя это еще не похоже на официальный анонс игрового проекта, по всей видимости, на этот раз до него уже совсем недалеко. Если такая игра действительно будет запущена в производство, то появится она на **PlayStation2** и, видимо, когда-нибудь в 2001 году. Ну да ничего, ради такого шедевра и подождать можно. В любом случае **Kojima** с его уникальной философией и чисто киношным мастерством выстраивать игровые сцены наверняка является самым лучшим кандидатом на создание поистине уникального творения.

СИ-*NEWS*





СТРЕЛЯТЬ НАДО В ГОЛОВУ...

SOLDIER OF FORTUNE

Платформа: PC
Жанр: 3D-action
Издатель: Activision
Разработчик: Raven Software
Онлайн: www.activision.com
Требования к компьютеру: Pentium 200, 32 Mb RAM, Win`95/98/NT www.microsoft.com
Дата выхода: январь 2000 года







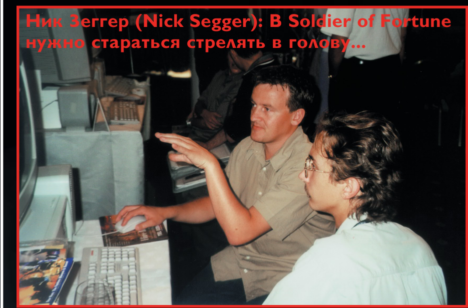
Дмитрий Эстрин

Помните, как мы чуть больше года назад ожидали «новую» волну 3D-action`ов? Среди которых был Sin, Half-Life, вроде бы даже Prey и Daikatana. Причем ожидали ее (волну, разумеется, а не Daikatan`у) с азартом, заранее выбирали себе любимчиков, радовались новым обещаниям разработчиков и появляющимся скриншотам. Я во все это дело благоразумно не верил, поскольку был твердо уверен, что Quake, он и в Африке Quake, а самая лучшая графика все равно в Unreal. Отчасти я был прав. По крайней мере, по поводу графики — точно. Конечно, потом вышел Sin (он оказался недоделан, несмотря на все дизайнерские извращения нашего друга Levelord`а), потом — Half-Life (он всего-навсего оказался гениален), ну а Prey и Daikatana стали никому не нужны, и, наверное, поэтому до сих пор не вышли. В этом году все слегка проще или, по крайней мере, понятнее. Есть Unreal Tournament, есть Quake 3 Arena, а больше ничего нет и быть не может. Хотя, конечно, если напрячься, то можно вспомнить о таких штучках, как Heavy Metal F.A.K.K. 2, Opposing Force, Max Payne (его-то каким ветром сюда?) и даже Soldier of Fortune. Таким образом, мы плавно подкатились к основной теме разговора. Хотя, открою маленький секрет, не случайно вступление было таким, каким вы его увидели, это вовсе не очередная попытка «начать хоть с чего-нибудь», потому что «а дальше видно будет». И не случайно я вспомнил Half-Life, который я, впрочем, все равно часто вспоминаю. Потому как я все же рискну предположить, что Soldier of Fortune окажется, скажем так, достойным преемником традиций шедевра от Valve Studios. Предположение это, на самом деле, малость смелое, но то, что я увидел в одном из холлов Royal Garden Hotel, арендованном Activision на время проведения ECTS`99 в Лондоне... Короче говоря, симптомы сходятся.

Вообще, по идее, когда человек что-то делает, то он все-таки должен знать, зачем он это делает и кому это, собственно, нужно. Особенно, когда все действия сводятся к театрально-кровавому уничтожению людей в черных масках с автоматами в руках. Можно, конечно, долго и занудно рассказывать об очередном разломе в пространстве, а можно сочинить занимательную сказку о террористической организации, как сделала это Raven Software. Итак, все чрезвычайно просто. Вы выступаете в роли наемника, в услугах которого заинтересовано правительство Соединенных Штатов. Основная цель: уничтожение террористических группировок по всему миру. Конкретнее — в Нью-Йорке, Токио, Уганде и даже Сибири, в которой придется сражаться против самых известных в мире сибирских террористов. Отдельно стоит отметить ряд миссий, действие которых проходит в Косово. Что и говорить, весьма актуально. Будем надеяться, что одной актуальностью разработчики не отделаются. Зовут главного героя Джон Мулленс, что, впрочем, совсем не важно. Важно то, что этот Мулленс, на самом деле, бывший командующий отрядом специального назначения, по какой-то причине от командования отстраненный. Наверное, из-за пьянства или какого-нибудь головотяпства. Но все, конечно, понимают, что Д. Мулленс — опытный боец, поэтому время от времени ему поручают совсем специальные задания повышенной степени сложности и, соответственно, важности. Так что с идейной точки зрения (именно с идейной, а не с сюжетной) игра должна получиться весьма занимательной.

Отдельные товарищи доходят до того, что сравнивают Soldier of Fortune с Rainbow Six, который, впрочем, я тоже очень люблю. Нет, конечно, что-то общее есть. И враг один, и на-




Ник Зеггер (Nick Segger): В Soldier of Fortune нужно стараться стрелять в голову...









личие реакции требуется, и задания временами почти совпадают. Но не стоит путать божий дар с яичницей. Soldier of Fortune — это чистейшей воды 3D-action. Слегка навороченный, что, впрочем, лишний раз дает нам повод сравнить игру с Half-Life, а не с Rainbow Six.

Вообще-то разговор стоило бы начать не с сюжета, а с того, что Raven Software в SoF использует движок Quake II. Сильно переработанный, измененный настолько, что, собственно, от Quake II практически ничего не осталось. Значит, в очередной раз стоит вспомнить Half-Life? А почему бы и нет? Только хотелось бы еще раз подчеркнуть, что движок Quake II переработан самым серьезным образом. Графика неузнаваема и нова. Конечно, о революционности говорить не приходится, но кое-что стоит нашего отдельного внимания. Скажем, система анимации персонажей GHOUL. О ней нам еще придется поговорить...

Разработчики заявляют, что в их игре будет 30 миссий. Заявление это весьма смелое. И смелое, прежде всего, тем, что миссии в 3D-action'ах давно уже не в моде. Нам в срочном порядке требуются миры, при этом крайне желательно, чтобы они были красивые, цельные и реалистичные. Ну и большие, разумеется. А миссии... Как-то это слегка скучно, для mulitplayer еще куда ни шло, а в одиночной игре уж слишком уныло. Спешу утешить сторонников сего мнения. У Soldier здесь все в порядке. Уровни, которые нам были продемонстрированы, поражают своей нестандартностью. Казалось бы, что нового можно придумать в 3D-action'ах? На самом деле, все что угодно. К примеру, как вам перспектива сражения с террористами на стремительно несущемся поезде? Прямо скажем, впечатляет. Погоня на крыше состава, вполне ощутимая скорость передвижения и вдобавок летающий кругами вертолет — на мой взгляд, это воплощение мечты фанатов жанра.

Что же нам еще такого горяченького готовится? Прежде всего, фантастическая интерактивность. Взрывается практически все, а то, что не взрывается, замечательно горит или, по крайней мере, разрывается на маленькие кровавые ошметки. Довольно часто встречаются и NPC, которых, кстати говоря, можно не только в лапшу рубить. NPC, как правило, охотно дарят полезные предметы, спешат поделиться какой-нибудь принципиально важной информацией, а порой вызываются помочь в отстреле террористов, что само по себе неплохо. Но, если бы дело ограничивалось бы только этим, то все было бы более-менее обычно. А в Soldier of Fortune разработчик постарались смоделировать целый мир. Понимаю, насколько прозрачно это звучит, поэтому спешу подкрепить сие заявление неоспоримыми фактами. NPC общаются не только с вами, но и друг с другом, террористы обращают внимание не только на вас, но и на гражданских, которые не будут стоять на месте, как столбы, дожидаясь, пока их завалят, а постараются побыстрее смотаться, как только почувствуют опасность. И это действительно замечательно. До сих пор в классических 3D-action'ах мы ощущали себя эдакими одиночками, крутыми, конечно, но все же одиночками. Разработчики в последнее время стараются лишить нас этого традиционного одиночества, корни которого можно найти в далеком Wolfenstein 3D и Doom. Так в Unreal у нас появился электронный помощник, который, по идее, должен был раскрывать сюжет, в Sin нам помогал какой-то технократичный чувак, а в Half-Life NPC были таким же обычным явлением, как и обычные враги. Но электронный помощник только подчеркивал наше одиночество, хакер из Sin'a, признаться, под конец начал раздражать (ему-то там на расстоянии хорошо...), а NPC в Half-Life вели себя нормально только до тех пор, пока выполняли свою игровую миссию, после чего превращались в эдаких туповатых роботов. В Soldier of Fortune все иначе. Хоть и нет у нас явных и постоянных помощников, но жизнь вокруг нас кипит. Причем, что характерно, без нашего участия.

Кто-то сказал, что самое главное в 3D-action'ах — это оружие. Утверждение, на мой взгляд, малость спорное, если уж на то пошло, то главное — это характер воздействия оружия на врагов, а то, как оно выглядит, какими очередями стреляет и как называется — дело десятое. Вообще, разработчики игр этого жанра, как правило, к оружию относились слегка по-фигистски. Автомат такой навороченный, гранатомет страшненький да какой-нибудь топор или любой другой столярный инструмент — вот и все. Возможны десятки вариаций, благо выбор есть большой. А то, что шотган с такими внешними данными стрелять может разве что резиновыми пробками, никого особенно не волнует. То ли дело Raven Software. Они к делу отнеслись очень и очень серьезно. Вооружение в Soldier of Fortune выдуманное, но его ха-



рактеристики в большинстве случаев вполне реалистичные. Начнем с ножа. Нож, прямо скажем, очень классный. Во-первых, использовать его придется чаще, чем вы думаете, и не только потому, что боеприпасы заканчиваются. Дело в том, что в Soldier достаточно часто встречаются ситуации, в которых предпочтительнее действовать тихо. Подкрадываешься к террористу, нож в спину — все чинно благородно, никто ничего не видел. Только что труп спрятать не удастся, но для таких тонкостей SoF чересчур динамичен. Далее стандартный пистолет, стандартный шотган и стандартный автомат. Вот только не стоит забывать о том, что достаточно одного выстрела из того же стандартного пистолета, чтобы завалить врага. Главное — попасть в нужное место. И сделать это очень непросто. Есть снайперская винтовка. Вещь, как показывает опыт, чрезвычайно полезная. В Soldier of Fortune — особенно. Есть также привычный прибор ночного видения (куда без него). Присутствует более-менее необычные для игр подобного жанра гранаты, ослепляющие противника. И окончательно загадочная взрывчатка, с помощью которой можно взрывать закрытые двери и даже стены. Вопросы напрашиваются сами собой. Взорвать можно будет любую дверь и стену? Если так, то будет сие считаться абсолютной интерактивностью или взрывчатка приобретет статус ключей? Ну а если взрывать можно будет только что-то избранное, то это не особенно оригинально. Так, а где любимые стингеры, ракетометы и прочее тяжелое вооружение? А нет его. По-моему эти ребята из Raven Software были первыми из разработчиков, кто справедливо заметил, что несколько странно, когда пусть даже и очень крутой спецназовец резво бегает со стингером на плече. Не согласиться было бы сложно, и, будем надеяться, создатели игры окажутся верны своему слову. Все-таки мало кто устоял перед соблазном повесить на главного героя ультра-плазменную пушку, стреляющую ядерными зарядами. Причем, как правило, шуму от столь хитрого устройства было много, а результат... Не многим отличался от выстрела пистолета в Soldier of Fortune.



Что мне нравится в этой игрушке, так это то, что в ней надо стрелять. Я не шучу, если в некоторых играх, таких как Unreal, к примеру, и отчасти Half-Life, уничтожать врагов приходится для того чтобы продвинуться дальше, то в SoF — это самоцель. Сразу хочу оговориться: это мое весьма субъективное мнение. Перестрелка с террористами оставляет самые приятные ощущения. Наши враги умны, но это не значит, что они носятся как реальные «человеческие» противники в каком-нибудь deathmatch. Скорее, они симулируют поведение своих прототипов в реальной жизни. То есть террористы прячутся в укрытиях, катаются по земле, стараются атаковать не поодиночке, а группами, и, конечно же, очень охотно берут заложников. Согласитесь, размозжить череп такому интеллектуальному врагу особенно приятно.

Таким образом, мы обратились к штуке, вокруг которой постоянно кипят бессмысленные дискуссии с оттенком мордобоя. Уверен, что олицетворением жестокости в компьютерных играх в скором времени станет система анимации персонажей под названием GHOUL. Ничего подобного вы просто-напросто еще не видели. Нет, можно, конечно, вспомнить Golden Eye на Nintendo 64, в котором можно было выстрелом сбить каску, а персонажи вполне правдоподобно умирали в зависимости от характера поражения. Это было здорово, но то, что предлагают нам разработчики SoF — это не просто новый уровень, это вообще переходит всякие границы. Нам был продемонстрирован следующий эпизод. Главный герой берет винтовку, тщательно прицеливается и... сбивает очки с головы террориста! Я бы в это никогда не поверил, если бы ни увидел сам. Другой эффектный момент: попадание из снайперской винтовки через образовавшийся просвет между полигонной рукой и корпусом террориста по его коллеге. Эти два эпизода сейчас цитируются всеми изданиями, но одно дело это слышать, а совсем другое — видеть. Нам повезло — мы видели. Принципиально новая технология делит полигонное тело персонажа на 26 зон. Это значит — 26(!) различных реакций противника на выстрел! Даже больше, потому что шотган и автомат по характеру попадания серьезно отличаются друг от друга. Вы стреляете в ногу — террорист падает, пытается встать, хромая, убегает в укрытие. Вы стреляете в руку — террорист от неожиданной боли бросает свою пушку. В голову — террорист падает, сраженный на месте. В... ладно-ладно, потом сами поэкспериментируете. Выстрел из шотгана, помимо всего прочего, отбрасывает противника назад. Под автоматной очередью враги радостно трясутся в традициях лучших боевиков Голливуда. При большом старании и желании можно отстрелить террористу конечность. Любую. Кровищи при этом... Ну, соответственно, ошметки плоти, куски одежды и прочие малоаппетитные вещи. Когда террориста режешь ножом, то у него рвется одежда, остаются кровавые полосы и т.д. Прошу прощения за такие подробности у тех, кого они шокируют, но они занимают в игре ровно столько же места, сколько им было уделено внимания в статье. Посему было бы нечестно их игнорировать. Лично мне все это дело понравилось. А вообще я уже сейчас вижу толпы родителей, которые несутся в магазин покупать Soldier of Fortune, дабы порадовать своих детишек. Конечно, кровавые эффекты можно отключить, но кто, простите, этим будет заниматься. В конце концов, их и включить можно.

Графика более-менее обычна, однако сложно не обратить внимание на необычайно качественно проработанные модельки персонажей, которые, вдобавок ко всему, замечательно анимированы. Все движения вполне естественны, приятны.

Буквально несколько слов о многопользовательской игре. До 32 игроков по сетке. Предположительно должно быть похоже на Half-Life. Игровой процесс должен оказаться не такой бешено динамичный, как в Unreal Tournament, но в то же время это и неплохо. Избыток динамичности заменит интерактивность.

Мне игра понравилась. Очень. До такой степени, что я ее даже начал ждать. А это, прямо скажем, редкость. Самое главное, SoF оказался очень неожиданным проектом. В том смысле, что неожиданно хорошим. Несмотря на большое количество наворотов в основном технологического порядка творение Raven Software можно будет смело назвать современным образцом классических 3D-action'ов. Что может быть лучше?



ВОПЛОЩЕНИЕ *СЕТЕВОЙ* МЕЧТЫ

UNREAL TOURNAMENT





Платформа: PC
Жанр: 3D-action
Издатель: GT Interactive
Разработчик: Epic Games
Онлайн: http://www.unrealtournament.com
Дата выхода: осень 1999



Вячеслав Назаров

Итак, свершилось! Клиф Блежински услышал наши молитвы и явил нам Свою силу! Возрадуйтесь, Unreal-еры всех стран, и возликуйте! Ибо Unreal Tournament Demo, о котором так долго говорили Epic Games, появился на свет божий точно в назначенный Им (Клифом) срок. И событие это просто не может восприниматься нами иначе, как настоящее Чудо, как дар свыше: любимая Epic Games широко известна в определенных кругах своей пунктуальностью.

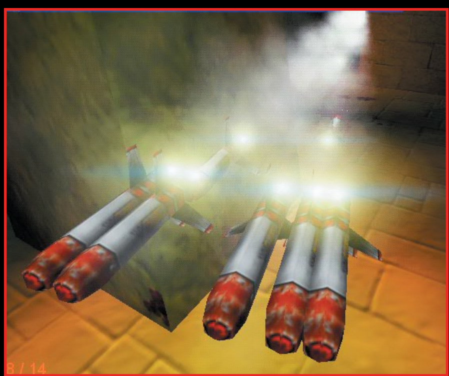
Отныне, господа, нам нет нужды насиловать кривые бета-версии долгими бессонными ночами, а затем в избытке чувств переустанавливать Windows. К чему нам подглядывать за рождаемым в муках **Unreal Tournament** (далее **UT**) через замочную скважину, когда теперь мы можем смотреть на него через приоткрытую дверь? Ту самую дверь, через которую большой и настоящий **UT** ворвется вскоре в наш мир?

Подозреваю, что многие не особенно интересующиеся Unreal-ьными делами читатели не вполне понимают разницу между бета-версией **UT**, что продается пиратами еще с мая месяца, и появившейся на днях **UT Demo**. Посему ввожу в курс дела. Сказать, что бета-версия еще не окончательная игра, это ничего не сказать. Применительно же ко всему, что так или иначе связано со словом **Unreal**, озвученный выше закон природы становится еще более неумолимым. Такова специфика этой игры; такова специфика стиля Epic Games. Если вам в свое время «посчастливилось» стать владельцем одной из бета-версий **UT**, сотрите этот кошмар сразу после прочтения вами этой статьи и постарайтесь забыть о том, что вы когда-либо его видели. Существующий **UT Demo** неопровержимо доказывает нам, что финальный **UT** будет весьма мало напоминать все эти весенне-летние недоделки. Итак, каким же он будет, настоящий **UT**? Что говорит нам на этот счет демо-версия?

Прежде всего, возьму на себя смелость утверждать, что **UT** будет очень похож на... своего великого предка под простым и звучным названием **Unreal**. Не стоит нервничать, господа; снимите ваши пальцы со спусковых крючков, опустите Rocket Launcher-ы и будьте любезны выслушать последнее слово приговоренного.

По большому счету, данный тезис требует двух различных обоснований для двух совершенно разных аудиторий. Первую составляют те, кто никогда не видел настоящего **Unreal-ьного** мультиплейера, вторую — те, для кого эта игра успела стать неотъемлемой частью жизни. С вашего позволения, я начну с первых и закончу вторыми.

К сожалению, до сих пор очень многие не являющиеся **Unreal-ерами** геймеры не имеют ни малейшего представления о сетевой составляющей этой игры, ибо пали в свое время жертвами разнузданной пропаганды. В этом, безусловно, есть немалая вина Epic Games. Выпустить полностью не приспособленный для игры по Интернету шутер, а затем целых полгода мучительно ремонтировать (фактически, создавать заново!) его сетевой код — это лучший подарок, что разработчики игры могли сделать для своих недоброжелателей! Игру по локальной сети неплохо поддерживал и исходный Unreal, что же



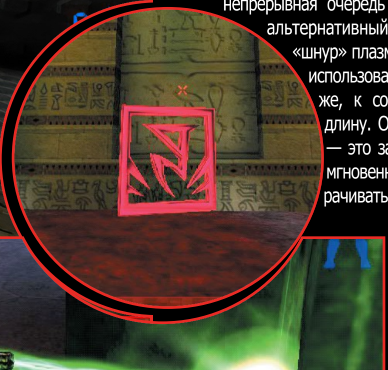
касается игры в **Unreal** по Интернету, то фактически она родилась лишь в декабре прошлого года с выходом знаменитого патча 220. До 220 **Интертнет-Unreal-а** попросту не существовало. Игра родилась, но было уже слишком поздно.

Возможно, с целью привлечения масс к своему действительно удачному продукту EpicGames имело бы смысл придумать для **Unreal-а** версии 220 специальное название: какой-нибудь **Net Unreal**, тот же **Tournament** или что нибудь еще в этом роде. Разработчики, однако, пошли другим путем. Вместо того чтобы активно пытаться обеспечить поклонниками существующую версию **Unreal-а**, было принято эпохальное решение создать на основе **Unreal-а** с его отныне и навсегда безукоризненным сетевым кодом новую ориентированную на мультиплейер игру, назвав ее **UT**.

Сравнивая со старым добрым **Unreal-ом** готовящийся к выходу ультрасовременный **UT**, я тем самым отнюдь не унижаю, но возвышаю последний. Давно и глубоко знающего **Unreal** человека не могут не умилять наивные восторги новичков, что не смолкая раздаются после выхода **UT Demo**. Представьте себе, господа: отличный искусственный интеллект, баланс оружия, безукоризненная поддержка всех видов сетевой игры, наличие режимов «Hardcore» и «Turbo», завораживающая









атмосфера, лучшие на сегодняшний день движок и графика, а равно и многое другое отнюдь не являются невиданными доселе новшествами, что появились впервые лишь в **UT Demo**. Все перечисленные выше вещи очень давно и весьма успешно существуют в самом обычном **Unreal** и незнакомы вам они лишь потому, что вы никогда не играли по-настоящему в эту игру. Глубина невежества в **Unreal-ьных** делах широких геймерских масс порою просто поражает.

Кое-кто считает удачными нововведениями даже наличие у каждого оружия альтернативного способа стрельбы! Я уж не говорю о так называемой «сфере». Поймите меня правильно, господа: это не обвинение, это простая констатация факта. Если кого и винить в таком идиотском положении дел, то, конечно, дорогую Epic Games, а уж никак не обманутых в своих лу чших чувствах геймеров.

UT, разумеется, не имел бы никакого права называться новой игрой, если бы целиком состоял из уже существующих в современной версии **Unreal-а** вещей. Помимо того что хорошо знакомо каждому **Unreal-еру**, в Турнире планируется масса больших и не очень новшеств, часть из которых мы с вами сейчас и рассмотрим.

Как долго, как мучительно долго шло человечество к простой и понятной идее игры под музыку! В сингле музыкальное сопровождение существовало от начала времен; снабжать же музыкой мультиплейер создатели шутеров почему-то упорно не желали. Но вот пришел **UT Demo** и устранил эту несправедливость: под музыку и только под музыку мы будем убивать отныне себе подобных.

Вашего покорного слугу всегда удивляло отсутствие в **Unreal-е** такой мелочи, как пятна крови и оставляемые оружием следы. Мощь движка и качество используемых им текстур не позволяли предположить, что игра не в состоянии обеспечить нам реализацию таких простейших эффектов. Ситуация с кровью и дырками от пуль выглядела еще более странной на фоне общей повальной тенденции к появлению этих милых вещей почти во всех новых играх жанра. Некоторые из новоявленных шутеров отставали от **Unreal-а** по уровню технического развития минимум на порядок; тем не менее, разработчики даже этих игр могли позволить себе роскошь обильно поливать кровью стены своих уровней.

UT полагает этой странной ситуации решительный конец. Отныне и навсегда при выстреле в стену на ее поверхности будет появляться дырка! Отныне и навсегда взлетевший вверх кусок мяса вашего замешкавшегося противника будет оставлять после себя на потолке кровавое пятно! Ура, товарищи! Будем гадить!

Разумеется, играть можно и без этого. Разумеется, чрезмерный натурализм способен оттолкнуть от DeathMatch-а некоторых особо впечатлительных людей. Но, черт возьми, как же здорово все это смотрится!

Те пятна крови, что мы имеем возможность наблюдать в **UT Demo**, являются, на мой взгляд, лучшими из всех виденных мною (за исключением разве что настоящих). Никаких грязно-фиолетовых чернил a`la Half-Life, никаких геометрически правильных клякс в стиле Sin: это самые обыкновенные пятна самой обыкновенной крови (рис.1). Особо сильное и убедительное впечатление производят следы, оставляемые кровоточащим куском мяса, катящимся под уклон: неровные такие мазки, глядя на которые, можно безошибочно определить, в каком именно направлении и с какой примерно скоростью двигался их источник.

Такие же смазанные следы остаются и на стене, если летящее мясо задевает ее по касательной. Иногда ловишь себя на мысли, что, пробегая сквозь облако взметнувшихся красных ошметков, всерьез боишься испачкаться. Вот он, реализм!

Что касается следов, оставляемых оружием, то они представляют собой отнюдь не одни лишь пулевые отверстия.

Разное оружие оставляет на стенах разные отметины. Больше всего мне нравятся четкие жирные полосы, что прочерчивает на стенах PulseRifle, а равно и остающиеся после взрывов ракет очень убедительные пятна копоти. Самое приятное, что одни следы в **UT** могут запросто накладываться на другие: выжженная плазмой полоса ничуть не мешает пулевым дыркам, а кровавая лужица -пятну копоти (рис.2). Кстати, две летящие бок о бок ракеты оставят после себя заметно более сочное пятно, чем одна. Если же вы произвели из RocketLauncher-а сфокусированный залп шестью ракетами, то пятно гари в месте их коллективного взрыва будет черно, как сама ночь. Иногда в процессе игры мне просто хочется помыть пол.

Насколько мы можем судить по демо- и бета-версиям, оружие **UT** будет почти полностью повторять оружие классического **Unreal-а**. За некоторыми, впрочем, исключениями и добавлениями.

Прежде всего, в **UT** исчезнет старая и появится новая «единичка». Это странное фаллического вида устройство называется ImpactHammer и, помимо своего основного предназначения быть оружием ближнего боя (бьет эта пукалка, между прочим, будь здоров), может быть использовано для совершения специфического технического действия, именуемого Impact-Jump. Да-да, господа: к существующим уже в **Unreal** многочисленным WeaponJump-ам (ASMD-Jump, FlakJump, RocketJump, BioJump и даже RazorJump) прибавился еще один и притом весьма удобный.

Примечательно еще и то, что прием этот вполне официален и отнюдь не является очередной хитрой придумкой играющего народа: ImpactJump умеют использовать боты! На относительно небольшую высоту имеет смысл запрыгивать, используя сие оружие альтернативным способом (так сносится около 15-ти процентов здоровья), для совершения же более высокого прыжка вы можете использовать основной «выстрел» (он стоит приблизительно 56 процентов). Пример применения ImpactJump в реальной игре — подбор с его помощью Amplifier-а на уровне DM-TurbineDEMO.

Второе новое оружие, что мы видим в демке — это PulseGun, пришедший на смену Stinger-у. PulseGun — принципиально новая и ни на что не похожая пушка. Основной выстрел — непрерывная очередь летящих во врага «шариков», альтернативный огонь — зеленый ревущий «шнур» плазмы (рис.3). «Шарики» могут быть использованы на любой дистанции, «шнур» же, к сожалению, имеет ограниченную длину. Основная особенность PulseGun-а — это замечательное свойство «шнура» мгновенно, безо всякой инертности поворачиваться вместе с оружием наподобие какого-нибудь луча. В свете вышесказанного PulseGun оказывается очень хорош в бою на ближней и средней дистанциях: от шнура, как и от пули, невозможно увернуться.

Что касается исчезнувшего Stinger-а, то это, право, небольшая потеря: эта слабенькая пушечка давно была кандидатом на отчисление. Многие игроки ее даже не подбирали.

К оружию разработчики отнесли и специфическую штучку под названием Translocator. Это — персональный телепортер. Стреляя из Translocator-а первым способом, вы выбрасываете из него эдакий маячок, указатель места будущей телепортации. Альтернативный же «выстрел» приводит к осуществлению этой самой телепортации на избранное вами место. Способы использования данного устройства очевидны и вряд ли нуждаются в комментариях. Единственным основанием, позволяющим причислить это вполне мирное приспособление к оружию, является возможность совершения при помощи Translocator-а телефрагов: если маячок оказался под ногами вашего оппонента, осуществление телепортации приведет к гибели последнего.

Остальное представленное в демке оружие не является новым: EightBall сменил название на RocketLauncher, ASMD превратился в ShockRifle, Automag стал Enforcer-ом и только MiniGun так и остался MiniGun-ом. Изменились названия пушек и их внешний вид, суть же и действие остались, слава Богу, прежними.

Как было сказано выше, в **UT Demo** наличествует баланс оружия. Что, конечно, не может не радовать тех, для кого баланс это не пустой звук. Как и было обещано разработчиками, несколько уменьшена поражающая способность «сферы», что, однако, слабо сказалось на эффективности этого замечательного приема.

Чтобы не вполне знакомые с **Unreal-ом** читатели поняли, о чем идет речь, мне придется дать некоторые разъяснения. «Сфера» – это специфический прием использования ASMD (в **Unreal**) или ShockRifle (в **UT**). Возьмите одну из этих пушек и выстрелите из нее альтернативным способом, после чего, зафиксировав прицел и не стрейфясь, взорвите летящий энергетический сгусток основным выстрелом из того же оружия.

Поздравляю: вы только что сделали «сферу» (рис.4)! Данный прием специфичен для **Unreal/UT** и не имеет аналогов ни в одной из существующих ныне игр жанра. Наносимые «сферой» повреждения весьма велики: находящийся в ее центре игрок мгновенно теряет более 300 (в **Unreal**) или около 230-ти (в **UT Demo**) процентов здоровья! Применение же в процессе создания сферы Amplifier-а увеличивает эти цифры и вовсе до астрономических значений.

Не умеющие, но упорно пытающиеся играть в **Unreal** господа не устают кричать, что «сфера»-де нарушает баланс, что «сферу» необходимо запретить и т.п. И уменьшение поражающего действия «сферы» явилось ни чем иным, как уступкой этим громкоголосым господам со стороны Epic Games. С



приведенным выше мнением, однако, трудно согласиться. Использование сферы в реальной игре требует некоторого отличного от нуля уровня владения ASMD/ShockRifle-ом вообще и данным приемом в частности, что отнюдь не является врожденным рефлексом человека. Я не буду углубляться здесь в тонкости работы со «сферой» и скажу лишь, что любой нормально владеющий каким-либо другим оружием, человек без труда разделает любого подобравшего ASMD/SockRifle ламера. Очередным наглядным подтверждением тому стал прошедший недавно в клубе «Лавина» третий **Unreal-овский** чемпионат, юный победитель которого паталогической любовью к «сфере» отнюдь не страдал.

К моему глубокому сожалению, с внешним видом оружия в **UT** не все далеко так хорошо, как с его балансом. Облик некоторых переименованных пушек может просто шокировать старого **Unreal-ера**.

Не могу сказать ничего плохого по поводу MiniGun-а с Enforcer-ом: смотрятся хорошо, в определенном смысле даже лучше, чем раньше. Но ShockRifle с RocketLauncher-ом! ТАК изуродовать свои же собственные творения могла, конечно, только Epic Games.

Как и многие другие виды Unreal-овского оружия, EightBall производил впечатление, скорее, некоего магического посоха а`la Hexen2, нежели грубого приспособления для испускания ракет и гранат (рис.5). А вот **UT-шный** RocketLauncher как раз и есть это самое приспособление. Помесь электродрели с пейджером (рис.6)! Найди я такую штуку где-нибудь в подворотне, то далеко не сразу сообразил бы, где тут ствол, а где приклад, да и есть ли он вообще. Знающие одиночную игру люди должны помнить, что найденный народом Nali EightBall (они называли его «посох шести огней») был помещен в храм, где и служил сему народу объектом религиозного поклонения (уровень Chizra). Поклоняться же уродливому RocketLauncher-у может придти в голову разве что макаке-резусу, да и то не по доброй воле.

С ASMD, этим культовым оружием **Unreal** все еще хуже. Удивительное устройство, продукт высоких технологий будущего, один облик которого вводил в мистический транс как счастливого владельца пушки, так и его обреченных на страшную смерть оппонентов (рис.7)! В Турнире ASMD заменило Ружжо (рис.8).

Обычное ружжо, которое стреляет. Ружжо, лишенное какой-либо индивидуальности. Где волшебный **Unreal-овский** шарм? Где хваленая Epic-овская фантазия? Елы-палы, ну нельзя же так, господа, вашу мать!

Продолжая беседовать о грустном, перейдем к разговору об уровнях. В **UT Demo** мы имеем возможность поиграть лишь на пяти уровнях (три для DeathMatch, один для Domination и еще один — для Capture The Flag). Глядя на них, можно предположить, что в демке на суд потенциальных покупателей игры были вынесены далеко не самые лучшие **Unreal-овские** уровни. Наиболее интересные уровни могут, конечно, приберегаться для финальной версии, но зачем же показывать при этом народу ужасы?

К последним я отношу всего один (но зато какой!) уровень: так называемый DM-MorpheusDEMO. Война происходит на последних этажах и крышах трех стоящих по соседству небоскребов, а равно и в окололежащем пространстве (рис.9). Вам уже хорошо, господа? Не спешите рыдать, это еще далеко не все. Задача упрощается тем милым обстоятельством, что небоскребы сии имеют прямо-таки космическую высоту. При взгляде на горизонт хорошо виден слой атмосферы, отчетливо ощущается шарообразность родного небесного тела. Основной способ передвижения по уровню — прыжок-полет. Гигантская высота зданий, по мнению разработчиков игры, должна с неизбежностью привести к ощутимому понижению гравитации (удивительно, но Epic-и знают это слово!) на их крышах, но не на их этажах. К черту физику! Главное война; остальное — маневры!

Худо-бедно летать (игрой я это назвать не могу) по такому уровню удается лишь и исключительно благодаря присутствующему в Турнире AirControl. AirControl — это паранормальная способность индивидуума управлять своим движением в процессе прыжка или падения. По умолчанию величина AirControl равна 35-ти процентам (этого вполне достаточно), но может быть изменена в настройках игры. Именно AirControl и позволяет игроку с горем пополам справляться со своей основной и единственной на этом уровне задачей: не упасть вниз, в пропасть. Эту интересную проблему и решают сообща все находящиеся на уровне игроки, но с разным успехом. На фраги не остается уже ни времени, ни душевных сил.

Остальные уровни демки заметно более удачны. DOM-SesmarDEMO так и вовсе шедевр. В лучших традициях египтологии от Hexen2 (рис.10). Смотреть приятно, не то что играть! Что касается уровней DM-TurbineDEMO и CTF-CoretDEMO, то играть на них вполне можно, особенно если закрыть глаза на некоторую их эстетическую непривлекательность. Как же странно произносить такие слова по поводу **Unreal-овских** уровней!

Отдельного упоминания заслуживает уровень DM-PhobosDEMO. Уровень удачен. Он вполне играбелен, даже красив, но... Я, конечно, понимаю, что тема — «висит в космосе хреновина» (вариант: в стратосфере) — очень удачна, очень выигрышна и очень **Unreal-овская** (рис.11,12). Но во всем, господа, надо знать меру.

Как известно, дважды повторенная шутка становится глупостью; в финальной же версии **UT** нам собираются предложить даже не два, а по крайней мере три разных уровня, выдержанных в фирменном космическо-хреновом стиле. Не многовато ли?

Ну да хватит о грустном. Вернемся к более приятным темам и поговорим немного о ботах.

Уже **Unreal-овские** боты были весьма неплохи; **UT-шные** же электронные ребята сумели значительно превзойти своих славных предков.

Я категорически не рекомендую вам смотреть на **UT-ботов** с тем уровнем интеллекта, что они имеют по умолчанию. Это даже не ламера, это пушечное мясо в полном смысле этого слова. Сразу выставьте им максимальный Godlike интеллект и насладитесь действительно жесткой игрой с действительно серьезными противниками! Вне всякого сомнения, **UT-боты** с интеллектом Godlike — это самые серьезные виденные мною противники после, разумеется, людей. Некоторые огрехи новых «умных» ботов (идиотская тактика использования пулемета, неумение делать классическую защиту от ракетной атаки путём подпрыгивания) не портят общего впечатления. Этих ребят можно использовать не только для тренировки, с ними уже действительно можно играть (рис.13,14)!

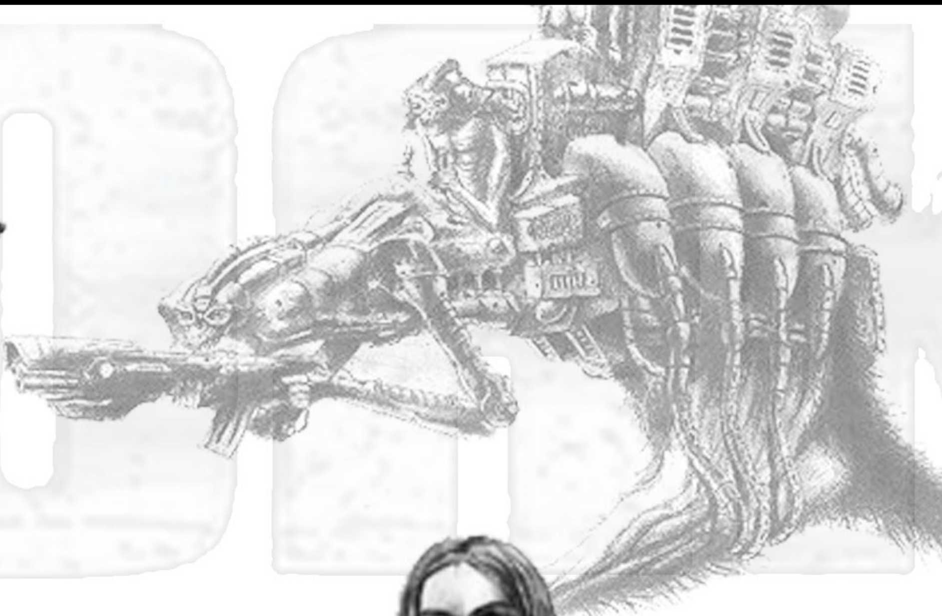
Самое благоприятное впечатление производит оконный интерфейс. Поначалу я его совсем не оценил и проникся к этому «навороту» уважением лишь тогда, когда в течение каких-то десяти секунд сумел настроить себе приоритеты оружия. Оконный интерфейс действительно облегчает жизнь!

Завершая мою обращенную к **не-Unreal-ьной** аудитории речь, хочу посоветовать начинающим и будущим любителям **UT** найти время, чтобы ознакомиться поближе с его великим и весьма достойным предшественником (последняя версия **Unreal** имеет номер 225). Поверьте, господа: не зная **Unreal**, вы никогда не поймете по-настоящему и **UT**.

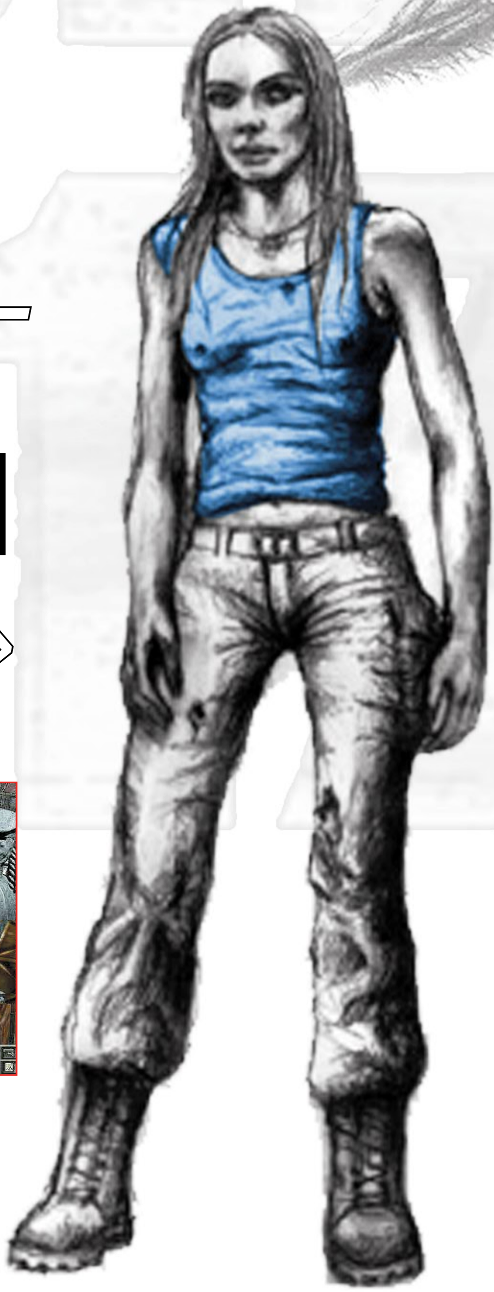
А теперь я, наконец, обращусь к несправедливо забытым мною братьям-Unreal-ерам. С ними мы одной крови, мы понимаем друг друга с полуслова, и потому я буду краток.

Поверьте, дорогие братья по оружию: я чувствую то же самое. Как и вы, я плачу навзрыд при виде RocketLauncher-а и ShockRifle-а. Как и вы, я просыпаюсь в холодном поту, вновь сверзнувшись в бездну на уровне DM-Morpheus. Как и вы, я с огромным трудом сдерживаю желание засунуть все эти сосискообразные гранаты сами знаете кому и куда. Тем не менее, я утверждаю, что **UT** — это НАША игра. Сокровенная суть, сердцевина любимого нами **Unreal-а** осталась прежней. С лица воду не пить. С монитора — тем паче, даже если он у вас плоский. Главное, чтобы человек, то есть геймплей, был хороший. А с геймплеем в Турнире будет полный порядок. Будьте покойны, господа: слишком хорошая у **UT** наследственность, чтобы он мог стать отстоем.

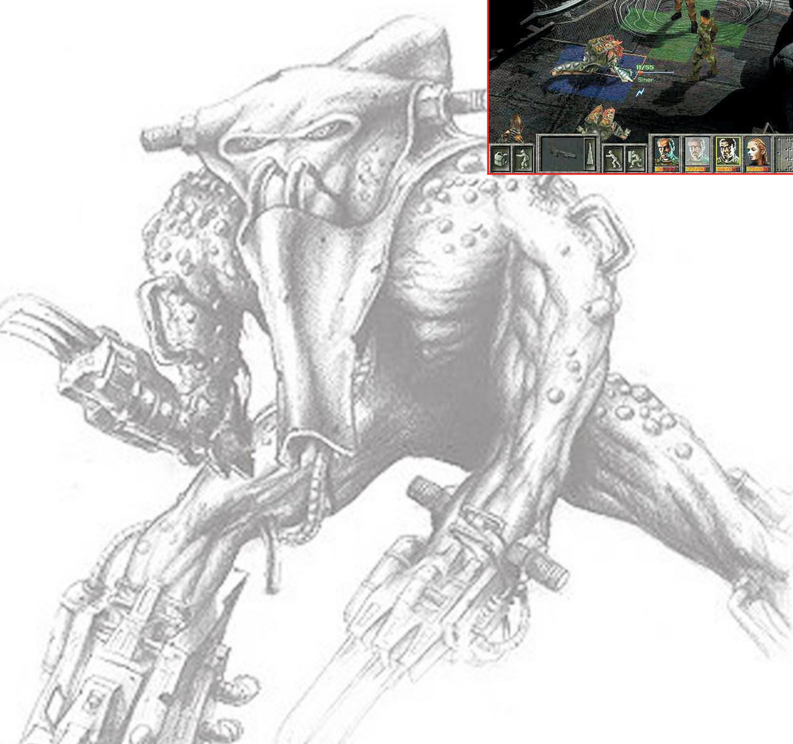




АХ, ЭТОТ СЛАДКИЙ «ГОРЬКИЙ»



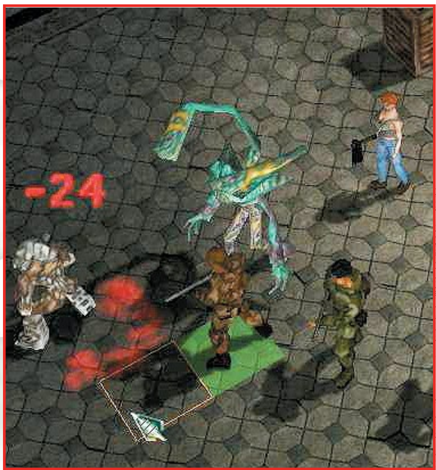






Платформа: PC
Жанр: RPG
Издатель: TopWare Interactive/Interplay/Monolith
Разработчик: Metropolis Software House
Локализация: Snowball Productions
Требования к компьютеру: P200, 32Mb RAM, опционально ускоритель
Онлайн: http://www.gorky17.com
Дата выхода: середина октября 1999 года

GORKY 17







Скажу честно — впечатляет. Да что там впечатляет, можно сказать, потрясен до состояния легкого оцепенения. Потрясен как самой игрой, так и мастерски составленной демкой, которая проходится на одном дыхании, безумно затягивает и в тот момент, когда страсти накаляются до предела, выкидывает сакраментальное «Demo completed».

Сергей **Арегалин**

Прежде чем окунуться в мир **Gorky 17**, необходимо сделать одну очень важную оговорку. На российском рынке игра появится под названием «**Горький 17: Запретная Зона**», т.е., иначе говоря, игра будет локализована. Это, безусловно, просто замечательно. Но вдвойне приятно, что локализацией занимается известная российская компания Snowball Productions. Этим ребятам без малейшего укора совести можно присудить первую награду в номинации «Однозначно Лучшая Локализация», так как они не просто переводят тексты и диалоги на язык Пушкина и Достоевского, а именно локализуют весь проект. Улавливаете разницу? Пример с «Пинокккио» и «Буратино» несколько избит, а вот с «Extensive speed» и «Не тормози!» — будет самое оно!

Но, но, но... Весь нижеследующий текст посвящен именно **Gorky 17** (точнее, демо-версии игры), а полноценный обзор по «**Горький 17: Запретная Зона**» отложен до следующего номера. Такое решение было принято не случайно — дело в том, что уж очень интересно сравнить две игры. Не удивляйтесь — **Gorky 17** и «Горький 17» действительно будут отличаться во всем что касается сюжета и идеологии. Например, главный герой, канадец Cole Sullivan, станет внештатным сотрудником МЧС майором Николаем Селивановым, а... Впрочем, все карты раскрывать не буду — должна же быть какая-то интрига?!

Что же, приступим. **Gorky 17** — и RPG, и adventure, и походовая стратегия в одном джевел-боксе. Уникальная для PC игра. Уникальная в своей непохожести на то, что мы привыкли понимать под словом RPG (см. врезку). Удивительно атмосферная, стильная, красивая и... как бы поточнее выразиться... располагающая к себе. В ней не требуется доскональное знание ролевой модели; нет необходимости ломать голову над тем, имеет ли подобранный предмет отно-







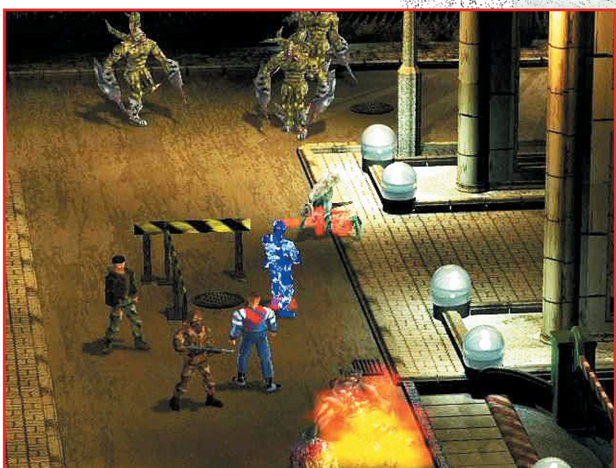
шение к главной сюжетной линии или же он не более чем бутафория; не нужно с бешенной скоростью выбивать чечетку кнопкой мышки, чтобы завалить очередного монстра. Напротив, все очень четко отточено, ненужные действия бескомпромиссно вычеркнуты, громоздкие модели превратились в стройные схемы... И главное — игра, при всем при этом, фантастически интересна.

А *ТЕПЕРЬ* ПОДРОБНОСТИ

Начну с предыстории — той предыстории, которая будет в европейской и американской версиях игры. От комментариев воздержусь — уж дюже попахивает эта сюжетная завязка звездно-полосатой пропагандой, и слишком явственно проступает в ней очередная угроза с «родины слонов». Хорошо, что станцию «Мир» до кучи не приплели, а то последнее время, судя по фильмам, янки спят и видят, как наш старенький космический комплекс станет причиной глобального катаклизма. Впрочем, я отвлекся.

Итак, за окном 2008 год. На территории Польши, которая наконец-то вошла в состав НАТО, был свернут российский «закрытый город» — Горький 17. Белый Дом насторожила та поспешность и оперативность, с которой Российские войска произвели расчистку территории, поэтому в Кремль был направлен соответствующий запрос. Россия мотивировала свои действия снятием «железного занавеса», отсутствием необходимости расширять военный комплекс и, вообще, желанием поскорее полностью разоружиться. Разумеется, такой ответ не удовлетворил руководство НАТО, и в таинственную зону были немедленно направлены специальные отряды.

Миссия оказалась провальной — ни один из отрядов не вернулся. По отрывочным передачам стало ясно, что в Горьком 17 находилась секретная военная лаборатория, где наши соотечественники занимались какими-то чудовищными экспериментами. Поползли слухи о жутких существах, которые представляли собой гибрид человека, насекомого и неведомой зверушки...



Чтобы избежать ненужной огласки и паники, было принято решение действовать скрытно и оперативно. В Горький 17 выслали отряд из трех человек: канадца Cole Sullivan (командир), поляка Jarek Owicz (десантник) и француза Thiery Trantigne (биолог). Троице были поставлены две задачи: выяснить, что же на самом деле происходит в бывшем российском военно-исследовательском комплексе, и узнать о судьбе предыдущих разведывательных экспедиций.

Все, с предысторией на этом распрощаемся и перейдем на личности, точнее, даже не на сами личности, а на их характеристики. Набор, надо сказать, по меркам таких монстров, как Baldur`s Gate, Fallout и иже с ними, достаточно скромный — у персонажей реализовано лишь восемь основных характеристик. Оглашаю полный список: experience (опыт), уровень (level), hit points (здоровье), walk range (дистанция передвижения во время боя), luck (удача), accuracy (меткость), counter attack (шанс контратаки) и calmness (выдержка). Спорить не буду — не густо в **Gorky 17** с характеристиками, но зато каждая (подчеркиваю — каждая!) работает на все сто процентов. Давайте разбираться. Про опыт, уровень, хит-поинты и меткость даже и говорить нечего — с них начинается ролевой театр и их важность переоценить, пожалуй что, невозможно. Дистанция передвижения — это то число клеток, в радиусе которых может передвигаться герой во время сражения. Подробнее о сражениях мы еще поговорим, но даже сейчас понятно, что эта характеристика



также очень и очень важна. Удача дает дополнительные повреждения при атаках персонажа, контратака — шанс дать сдачи противнику, а выдержка — не впасть в панику и не потерять самоконтроль.

Помимо базовых характеристик есть еще и дополнительная статистика, связанная с мастерством обращения с разными видами вооружения. Впрочем, «статистика» — громко сказано, на самом деле все гораздо проще — единственным показателем по мастерству обращения с оружием является уровень (естественно, к уровню персонажа он не имеет никакого отношения). Изначально данный показатель у всех персонажей равен минимальному значению — единичке. Дальше очевидно — чем больше стреляем, тем быстрее он прогрессирует. Смущает только одно — не ясно, почему изначально уровень обращения с оружием стабильно равен единице. Чему, скажем, учили поляка-десантника во время подготовки? Или он активно сачковал?

В отряде может быть до пяти человек, причем смерть любого из них автоматически означает появление надписи «Game Over» со всеми вытекающими. Возможно, что это лишь происки демо-версии, но, скорее всего, ситуация не изменится и с появлением релиза. Управление персонажами бесхитростно и очень удобно — текущий

Извечный неразрешимый спор о том, что же лучше, приставка или компьютер, имеет вредный побочный эффект — оба враждующих лагеря лишаются очень хороших игр. И потерей номер один для фэндома PC стали, несомненно, японские RPG. Те самые, что гремят на весь мир и пользуются колоссальным успехом.

Какие основные отличия между RPG европейской/американской и RPG японской? Во-первых, японские ролевики в известной степени упрощают математическую модель, останавливаясь лишь на минимально необходимом наборе характеристик. Во-вторых, что более важно, японские RPG не предполагают отыгрывание персонажа. Они, как правило, не дают простора для создания собственного «альтер эго», а предлагают готовенького героя. Но! При этом все без исключения персонажи являются глубоко проработанными, интересными, яркими и зачастую необычными личностями! Да, сюжетная линия автоматически становится практически линейной. Да, вы вряд ли будете отождествлять главного героя с самим собой. Но по части эмоциональных впечатлений вы получите нечто грандиозное — с героями переживаешь, любишь, злишься, ненавидишь, смеешься, страдаешь!

В-третьих, обычно в японских ролевых играх используется походовая или псевдо-походовая модель сражений. Конечно, в разных играх она реализуется по-разному, но общий смысл таков — основная ставка идет не на быстроту реакции. Типичный пример — Parasite Eve, где можно «подвесить» игру на паузу через определенные промежутки времени (отмеряются специальным индикатором). Во время паузы героиня способна применит магию, выстрелить из оружия, подлечиться и т.д. Изящное решение, не находите?

В-четвертых, такие RPG всегда очень стильные и атмосферные. В них много деталей, которые делают мир действительно целостным, монолитным.

В-пятых, японские ролевики в большинстве случаев рассчитаны на любую публику, не требуют специальных знаний (попробуй засядь за BG без соответствующей подготовки!) и очень-очень просты в освоении.

персонаж является ведущим, а остальные участники отряда просто ходят за ним по пятам. Немаловажно, что даже если кто-то из ваших подопечных «затеряется» или застрянет, при переходе с локации на локацию вся команда будет вновь в полном составе. Полный комфорт, что говорить!



Исследование окружающего мира происходит в режиме реального времени — тут никаких отличий от, скажем, Diablo попросту нет. Зато при столкновении с противником **Gorky 17** переходит в фазу сражения, которая является уже походовой. Как происходит бой и, вообще, когда он начинается? Сейчас обрисую.

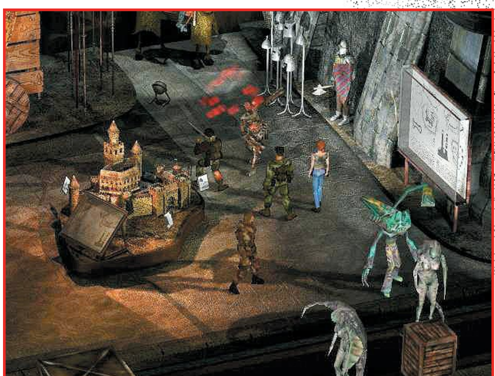
Стычка может произойти в любой момент. Впрочем, нет, это не совсем точно — на самом деле, сражения происходят при попадании любого персонажа в определенную точку. Но вся загвоздка в том, что предугадать, где находится такая ловушка, практически невозможно (переигрывание после сэйва в расчет не берем)!



Ладно, предположим, что вы попали в засаду — что дальше? А дальше начинается тактическая фаза, напоминающая аналогичную фазу из серии X-COM — дается детальная картина сражения, пространство разбивается на клетки и т.д. Ходы осуществляются попеременно, при этом за один ход ваш персонаж (то же касается и противника) может переместиться на некоторое число клеток (walk range) и выстрелить (либо использовать предмет, например, аптечку). Кстати, совершенно не обязательно следовать порядку «отходил-выстрелил» — можно сначала двинуться на клетку-другую, потом стрельнуть, а затем вновь передвинуть персонажа. Любопытно, что смена оружия, вызов инвентаря, передача предметов никак не ограничивается — за один ход таких действий может быть сколь угодно много.

Каждый вид оружия имеет строго определенную схему стрельбы. Например, из пистолета возможно вести огонь только в четырех ортогональных направлениях, т.е. вперед, назад, вправо и влево; винтовка позволяет стрелять в восьми направлениях (те же, что и у пистолета, плюс дополнительные четыре направления по диагоналям); огнемет поливает раскаленным потоком ряд из трех клеток и т.д. Реалистично? Да ни в жизнь, но динамизма такой своеобычный подход, несомненно, добавляет.

Исследование мира связано с выполнением определенного рода квестов. Впрочем, назвать их квестами в привычном смысле сложно — они слишком прямолинейны и слишком обязательны. В качестве примера приведу последний квест из демки. Для открытия ворот требуется пройти идентификацию по отпечаткам. Другими словами, требуется найти кого-то из персонала базы, чьи отпечатки были бы занесены в память компьютера, управляющего механизмом отпирания ворот. Поиски нужного человека ни к чему не приведут (единственный сотрудник, которого вы найдете, не имеет требуемого доступа), но зато вы без труда обнаружите валяющуюся на земле человеческую кисть. По странному стечению обстоятельств она вполне подойдет в качестве идентификатора (помните про ружье, стреляющее в финальном акте? — так и в **Gorky 17** нет ничего лишнего). Правда, имеется небольшая проблема — как только вы приблизитесь к кисти, на вас нападет очень сильный противник. Впрочем, справиться с ним вполне реально, и после затяжной разборки вы все же станете обладателем кхм... своеобразного ключа к воротам.



Пока все укладывается в привычные рамки, согласен. Но есть две особенности, которые делают процесс разгадывания головоломок менее каторжным и более рафинированным, что ли. Во-первых, не нужно ломать голову над предназначением предмета — все квестовые объекты помещаются в специальный раздел инвентаря. Во-вторых, после заполучения требуемого для выполнения квеста предмета, при щелчке правой кнопкой мышки на объекте, появится пункт «использовать что-то». В данном примере эта фраза примет вид «use hand».

Для любителей мозгодробительных головоломок такой подход наверняка покажется чрезмерно упрощенным. Но, с другой стороны, снимается огромное количество проблем, связанных с подчас невыносимо долгим процессом подбора нужного объекта для использования. И мне лично такой подход по душе.

Что еще осталось из основного? Пожалуй, что только графика и движок игры. Мимолетного взгляда на скриншоты должно быть достаточно, чтобы понять, что по обоим пунктам **Gorky 17** заслуживает по высшему баллу. Используемая технология проста — комбинация двумерной (пререндеренные бэкграунды) и трехмерной графики (персонажи, монстры), но какая реализация! Дело даже не в самих моделях, которые подчас сотканы из нескольких тысяч полигонов и даже не в скелетной анимации, а в уникальной модели освещения и отличной реализации теней. В принципе, две последние вещи взаимосвязаны — персонажи отбрасывают «правильные» тени (с учетом окружающего рельефа и объектов), направление которых зависит от локальных источников света. И вообще, игра света и тени (по всей видимости — конек разработчиков) применяется даже в стартовом меню. Причем, очень удачно применяется — такую красотищу встретишь не часто. Представьте, что вместо курсора используется яркое световое пятно, некий точечный источник света, который освещает вокруг себя небольшую часть экрана (анимированного!). При перемещении этого блистательного курсора не только меняются тени от надписей на экране, но и перемещаются блики! Поверьте, очень эффектное зрелище!

Что же, здесь уже можно поставить точку. Осталось лишь добавить, что данный материал был достаточно поверхностным, призванным составить общее представление об игре. Но уже в следующем номере будет представлен подробный обзор по локализованной версии игры «**Горький 17: Запретная Зона**». Вот тогда-то и поговорим более обстоятельно.

СИPREVIEW

COMMAND&CONQUER: RENEGADE

Платформа: PC
Жанр: action
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: Westwood Studios
Онлайн: www.westwood.com
Дата выхода: начало 2000 года

Дмитрий Эстрин



До того как Electronic Arts выпустила Tiberian Sun, Westwood ругали. Ругали все: геймеры, журналисты, разработчики... Ругали за клономейкерство, за любовь к халтуре и за неспособность создать что-то мало-мальски оригинальное. И, между прочим, справедливо. Но вышел Tiberian Sun, и игровая общественность в буквальном смысле слова расцвела. Очередную (в буквальном смысле слова) real-time стратегию от Westwood приняли все и сразу. «Клоноделам», как их называли раньше, все простили, все забыли и приготовились по старой памяти ждать псевдосиквелы, add-on`ы, expansion pack`и, наборы дополнительных уровней для многопользовательской игры и прочую лабуду, которой разработчики старательно угощали нас после каждого своего хита. Обломитесь, господа! Кина не будет! То есть будет, но совсем другое и исключительно неожиданное.

Blizzard на ECTS`99 торжественно объявила об измене своему (и не только своему) любимому жанру. Warcraft III — это не стратегия в реальном времени. Будьте уверены: сейчас все сорвутся клепать RPS`ы. Это сигнал, но, что самое удивительное, Westwood умудрилась отреагировать на этот сигнал на год раньше. В разработке находится, конечно, не такая мудреная штука, как role-playing strategy, но тоже кое-что, заслуживающее внимания. Ох, как вовремя, как точно и правильно Westwood нанесла удар! Именно на ECTS`99, именно тогда, когда все вспомнили, заново ощутили и почувствовали вселенную **Command&Conquer**, разработчики демонстрируют... не RTS. И, на самом деле, это главное.

...Старый добрый **Command&Conquer**. Шестая миссия. Цель: уничтожить системы ПВО противника. Ресурсы: один коммандос. Оригинальность: два балла по новой системе оценок СИ. Помнится, крутой был парень. Одним выстрелом из снайперской винтовки выносил прислужников Кейна. Взрывал все подряд. Признаться, в **Tiberian Sun** мне его не хватало. Но, что характерно, commandos strikes back! В Renegade. И на этот раз нам предстоит не бесстрастно взирать на приключения бесстрашного героя с высоты птичьего полета, а оказаться в его шкуре. Теперь самое главное: **Command&Conquer: Renegade** — это action! Подозреваю, что нечто подобное вы могли слышать, но я в компании с Gameguru это видел. И даже, вопреки негласным выставочным правилам, играл. Пару раз подвесил несчастный ноутбук и компьютер. Поболтал про жизнь с исполнительным вице-президентом Westwood Луи Кэстлом. Выяснил все, что хотел выяснить. И вот, собственно, теперь, как и обещал раньше, спешу поделиться подробностями.



Для начала я хочу вас немножко разочаровать. Так сказать, спустить с небес на землю. Посмотрите на screenshot`ы. Это умело смонтированные fake`и. Ничего подобного в игре на данный момент нет. По крайней мере, в той, по заявлениям разработчиков, наиболее зрелой версии, которая демонстрировалась на ECTS`99, всего этого не было. Хотя, вполне возможно, что и будет.

Впрочем, уже на данный момент игра безумно крута, невзирая на графические недоработки и концептуальную недоделанность. Основная feature, благодаря которой игра станет хитом, — это, разумеется, вселенная **Command&Conquer**. Другая — непривычный ракурс, в котором знакомая вселенная предстанет перед нами. Что это значит? Представьте себе стандартную карту в стандартной миссии **C&C**. Теперь волею своего буйного воображения постарайтесь перенести ее в 3D и опуститься на грешный terrain. Получилось? Ну и каково себя чувствовать в роли коммандоса?

Для тех, кто не врубился, повторяю: вселенная **Command&Conquer** — это не пустые слова. Это — тот самый очень знакомый мир. Пейзаж, здания, техника — все это не претерпело практически никаких изменений, за исключением того, что стало трехмерным. Даже на меня одна только эта примитивнейшая по сути дела фишка произвела совершенно неизгладимое впечатление.

Между тем Westwood вовсе не собирается въезжать с од-



ной только раскрученной вселенной. Renegade, кроме всего прочего, должен оказаться конкурентоспособным продуктом с точки зрения игрового процесса. И поверить в это сложнее всего. «Да чтобы Westwood не схалтурила, там, где можно схалтурить...» — так считают многие, и, естественно, у них для этого есть все основания так думать. Парадокс, но, на самом деле, Command&Conquer: Renegade интересен сам по себе. Не из-за вселенной и даже не из-за жанра.

Что представляет собой игровой процесс? Есть миссии. В каждой миссии есть задания. Но только не «убей всех» — упаси Боже! — а примерно, как в Command&Conquer. К примеру, уничтожить одного из лидеров Nod и удрать на угнанном вертолете, взорвать строительную площадку, обещается в Renegade даже знакомое до ностальгической боли в душе «destroy all Nod SAM sites». При известной фантазии можно представить себе что-нибудь еще более экзотическое. Не думаю, что дизайнеры уровней Westwood упустят такую возможность.

Что мне еще понравилось, так это интерактивность. Дело в том, что на картах (или их теперь следует называть уровнями) обнаруживается некоторое количество бронетехники, которой — внимание! — можно воспользоваться. В частности на ECTS`99 коммандос катался на джипе. Как это выглядит? Очень эффектно и весьма элегантно. Коммандос подходит к джипу с левой стороны и... залезает в него. Кому-то это может показаться весьма банальным, но попробуйте назвать хоть одну игру на PC, в которой персонажи столь естественным образом забирались бы в средства передвижения. То есть игры, в которых был бы анимирован сам момент перемещения. Даже мой любимый Hidden&Dangerous в этом отношении сильно пострадал. В многопользовательском режиме игры в джип могут забраться еще два человека. Один садится справа от водителя и управляет вмонтированным пулеметом, другой — сзади отстреливается от врагов с помощью собственного оружия.

Между тем, прогулки на «Маммонте» будут исключительно редким явлением. Как правило, действовать следует тихо и незаметно. Сам Кэстл даже сравнивает Renegade с Metal Gear Solid на PlayStation. И, представьте себе, в этом что-то есть. Огромное решающее значение приобретает использование снайперской винтовки. Кстати, момент прицеливания — один из тех редких эпизодов, когда вид от третьего лица плавно переходит в вид от первого. Произвел совершенно необычайное впечатление следующий эпизод. Стоят где-то в отдалении два солдата Nod, часовые, стало быть. Коммандос берет снайперскую винтовку, стреляет и попадает прямо в руку одному из них. Солдат вздрагивает от боли, выпускает из рук оружие, пригибается и осматривается. Его сослуживец не стоит как чурбан, а ложится на землю и пытается обнаружить стрелявшего. Коммандос вновь прицеливается и попадает на этот раз в голову. Боец Nod падает на землю. Товарищ подбегает, склоняется над убитым, пытается его приподнять, но также падает сраженный пулей. На всякий случай повторяю, это — реальный эпизод реального игрового процесса, который мне довелось видеть на стенде Westwood. Какие-либо определенные выводы по поводу искусственного интеллекта сделать достаточно сложно, все могло быть самым элементарным образом «подстроено», но сама модель поведения персонажей не может не восхищать.

«Восхищает предметный мир игры», — эту фразу я пишу второй раз в жизни, первый был по-моему по случаю исторически достоверного Hidden&Dangerous. На этот раз нам предстоит восхититься удивительно точным переносом игровой вселенной в 3D. Посмотреть на базу Nod изнутри — в этом есть особенный кайф... Представьте себе, здания «из глаз» коммандоса кажутся просто огромными. Но строения в Renegade не просто пустые декорации, в каждое из них можно забраться, при том что, скажем, внутренность военного завода серьезно отличается от убранств казармы.

Что касается графики, то советую максимально абстрагироваться от представленных картинок. В действительности все несколько скромнее. Может быть, даже не скромнее, просто слегка не доработано все на данный момент. Акселераторы не поддерживаются. Порой сильно притормаживает. Местами глючит анимация. Спецэффекты отсутствуют как класс. Теперь о приятном. В игре очень много действительно больших объектов. О зданиях мы уже говорили. Не менее серьезные впечатления производят гигантские скалы. Кроме всего прочего, отсутствует туман. То есть, вообще отсутствует. Одним разом мы можем увидеть гигантский кусок полигонной территории. Это впечатляет.



Подводим итог. То, что перед нами хит, сомневаться не приходится. Но осмелюсь сделать такое предположение: Renegade мог бы стать хитом даже если бы действие происходило не во вселенной Command&Conquer. Насколько оно верно, нам предстоит убедиться в начале 2000 года.

СИ PREVIEW

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION



Платформа: PC, PS
Жанр: 3D-Adventure
Издатель: Eidos Interactive
Разработчик: Core Design
Онлайн: www.tombraider.com
Дата выхода: ноябрь 1999

Сергей **Овчинников**

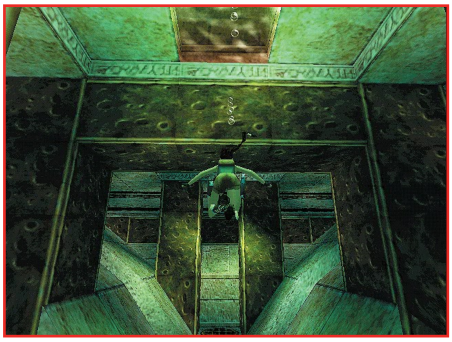


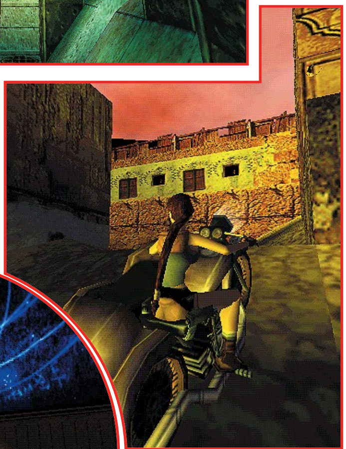
В истории любого игрового сериала однажды наступает такой роковой момент, когда несмотря на внешнюю свою привлекательность и все еще проявляющуюся заинтересованность игроков, звезда торговой марки начинает постепенно тускнеть. Происходит это, как правило, вовсе не потому, что очередная серия была хуже предшествующей или очередному творению не слишком повезло с дизайном или сюжетом, просто проявляется обыкновенная усталость. Увы, людям надоедает наблюдать за одним и тем же много раз кряду. А уж участвовать в подобных «мыльных операх» – тем более. Феномен Tomb Raider потому и феномен, что в данном случае усталость игровых масс не проявлялась очень долго. И, похоже, несмотря на некоторые надвигающиеся зловещие признаки, не проявится и теперь. Eidos и Core Design усвоили главное – на этот раз главный вопрос заключается далеко не в количестве уровней или головоломок. Сейчас от них начнут требовать что-то другое. И этим чем-то, о ужас!, наверняка окажутся новые элементы игрового процесса...

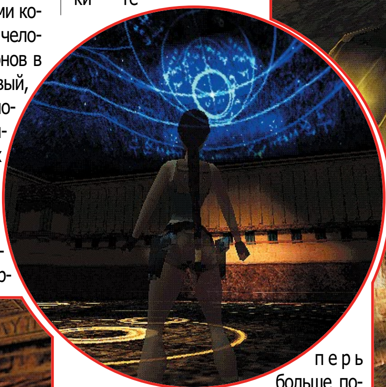




Ох уж эти новые элементы! Нет для среднего дизайнера средней компании (к числу каковых, кстати, можно легко отнести и маленькую английскую Core Design) большей муки, чем выдумывать эти самые новые идеи. Нарисовать стилизованный под Венецию, Нью-Йорк, затонувший Титаник, далекую планету, уличную помойку, ядерный полигон, орбитальную станцию (список прилагается) уровень – нет проблем. Увеличить зубы собаке, перекрасить текстуру в огненно-рыжий с полосками цвет и превратить щенка в тигра – тоже трудностей не предвидится. Если что не выйдет, в крайнем случае получится слон, а лучше – вообще какой-нибудь марсианин. Переодеть героиню в соблазнительное бикини, а поверх — норковую шубу и на ноги — кирзовые сапоги? Переделать древний тибетский храм в лачугу бедного рыбака? Раздолбать асфальтовую дорогу и превратить ее в вязкое болото? Все эти бесхитростные приемы позволяют без особых напрягов творить чудеса, выпуская ежегодно по гигантской игре, причем силами команды, насчитывающей от силы десять-пятнадцать человек. А вот попробуйте увеличить количество полигонов в кадре или вообще рискните заменить движок на новый, более совершенный. Тут вы сразу же попадете в ловушку к господам Кармаку, Суини, Молине и иже с ними. Будет ваш шедевр пылиться на девелоперских винчестерах, а денежки в это время будут делать другие. Создание очередного продолжения к такой, например, игре, как Tomb Raider, требует от разработчиков колоссальной выдержки и, главное, дизайнерской фантазии. Поскольку в четвертый раз скормить нам то же самое, увы, уже не удастся. Core это прекрасно понимает, и разработчики постарались сделать новый **TR** максимально отличным от того, что мы могли видеть хотя бы в **Tomb Raider III**. Делать же **TRIV** похожим на первую часть знаменитого сериала никем не возбраняется. Поскольку это уже называется не очередным клонированием, а «возвращением к истокам». И даже больше того. Начать хотя бы с того, что Ларе в очередном опусе уже совсем не тридцать лет, а что-то около шестнадцати-восемнадцати. Фигурка, соответственно, в очередной раз была как следует обтесана в необходимых местах, в результате чего девичья тоненькая талия Ларисочки теперь больше похожа на спичку — того и гляди сломается. Разумеется, внушительные объемы бюста никуда не делись -ситуация, конечно, комичная, но тут уж ничего не поделаешь — такова специфика жанра. Реалистичность в данном вопросе ни к чему. Идем далее. Разработчики полностью отказались от «осовремененной» сюжетной линии, обратившись к мистическим легендам и прочей античной чепухе. Никаких тебе больше конкурентов, никаких злодеев. Напротив, сама, оказывается, во всем виновата. По молодости да по глупости выпустила на свободу злой дух Сета, а тот, как полагается, решил мир уничтожить. Ларе придется изрядно побегать по египетским пескам да гробницам, чтобы этого самого непослушного господина да усмирить. Еще одна очаровательная параллель — впервые Лариска является настоящей «могилокопательницей», поскольку ранее за столь своеобразными делами замечена вроде бы не была. К истокам, к истокам! Еще одно новшество — никаких путешествий по миру. Девочка маленькая, родители далеко не пускают, так что придется сидеть в Египте. Ну да ничего, неприятностей себе на голову будущая мисс Крофт непременно найдет.



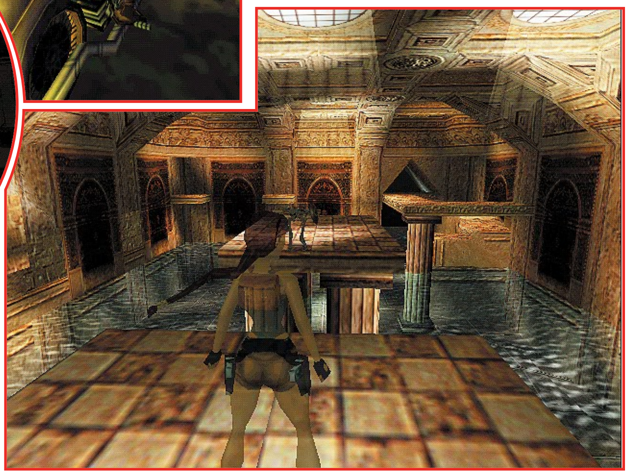






Игровой движок, по словам разработчиков, резко улучшен. По скриншотам, да и по «живым» демонстрациям игры на той же ECTS видно: да, действительно, улучшен. Но, само собой, не резко. Плааа-аавно так. Текстуры почетче. Огонь покрасивее. Объекты в кадре покучнее, полигонов относительно много. Но зато увидеть где-либо более двух врагов на одной арене практически невозможно. К сожалению, сейчас это стандартная практика при программировании на PlayStation. Одно подтягиваем — другое приходится отпускать. Жаль, что PC-версия будет, как всегда, абсолютно прямым портом. Возможно(и даже вполне вероятно), что PS тот уровень графики, что предложит Core и Eidos, окажется вполне приемлемым, однако для избалованных владельцев PC с новомодными акселераторами игрушка наверняка покажется бедноватой. Впрочем, во всем есть свои положительные стороны — владельцы машин послабее наверняка будут в экстазе.

Как особенно примечательную функцию игры Core преподносит тот факт, что нигде более в игре мы не встретим занудливой надписи «loading». По завершении каждого уровня игрокам будет рассказываться красочная история в чистейшем силиконовом формате, а пока на экране будет крутиться весьма симпатичный ролик (наконец-то Core решила показать прелести своей героини не только в артворках, рассылаемых пачками игровым журналам!), движок игры будет потихоньку подгружать следующий уровень. Мило, очаровательно. Симпатично, наконец. Но... на революцию как-то не тянет. Что намного интереснее, так это новации с inventory. Впервые с самого появления Лары на компьютерный свет для залезания в любимый рюкзачок не потребуется больше останавливать игру. Более того, исчезнет этот адский хоровод предметов в три ряда вокруг воображаемого костра в центре экрана. Теперь вы свободно можете отстреливаться от монстров сначала пистолетами, а потом, не теряя темпа и наводки, немедленно вытащить ружье и продолжить процесс. Правда, замечательно? Напоследок еще одно радостное сообщение — вдоволь наслушавшись нареканий от игроков по поводу безумной, бесчеловечной сложности **Tomb Raider III**, ребята из Core смягчились и... пообещали, что гигантских лабиринтов и безумных замков в игре больше не будет. Зато теперь появится больше головоломок. Но в целом игра, несомненно, станет попроще, поскольку даже зайдя в тупик при разрешении какого-нибудь особо сумасшедшего паззла, всегда можно посмотреть в свой дневничок, в котором заботливая рука разработчиков уже нарисовала пару подсказок. **Tomb Raider**. Очередной. Четвертый. Как раз вовремя. На улице слякоть, в жизни серая полоса идет за серой полосой — самое время отвлечься. А на что — и так понятно.



СИ *PREVIEW*











ЛЕГЕНДЫ ДОЛИНЫ ЛЕДЯНЫХ ВЕТРОВ

Платформа: PC
Жанр: CRPG
Издатель: Interplay
Разработчик: Black Isle
Онлайн: http://www.interplay.com/icewind/
Дата выхода: весна 2000 года

ICEWIND DALE

Сергей Дрегалин

Я не имею предубеждений против образцовых рисунков под копирку. Мне не претит играть в Tiberium Sun или DarkStone, пускай они трижды оплеваны критиками за клонскую сущность. Пускай. Ведь главное, чтобы игра крепко брала за душу и не отпускала до самого финального ролика. Верно?





Interplay в компании с Black Isle вновь собирается выбросить в игровые массы ролевик. На базе движка infinity. По второй редакции правил AD&D Core rules. Baldur`s Gate 2? Да нет, имечко у проекта другое — **Icewind Dale**. А вот сущность... А вот о сущности мы сейчас и поговорим.

Жанр ролевых игр сейчас на коне. На ярко-красном коне, почти по Петрову-Водкину. Только самых крупных анонсов навскидку можно назвать такое невообразимое множество, что аж дух захватывает. Planescape: Torment, Wizardry VIII, Swords and Sorcery, Neverwinter Nights, Septerra Core, Final Fantasy VIII, Pool of Radiance II, Revenant, Summoner, Vampire: The Masquerade, Wheel Of Time – это только из самых известных, ну а если к этому букету добавить еще и полукровок Nox и Diablo II, то есть от чего нараспев произнести глубокомысленно-мудрое «мда-а». Проектов действительно много. Игры сметаются с полок магазинов ураганным ветром. Тогда почему бы под этот всеобщий ажиотаж не подкинуть новый малобюджетный тайтл, который раскупят за одну только родственную связь с великим и мегапопулярным Baldur`s Gate? Действительно, почему бы нет? Задались этим вопросом ребята из Interplay и анонсировали **Icewind Dale**, разрабатываемый Black Isle Studio.

Чтобы ситуация была для вас кристально прозрачна и ясна, еще раз повторю — **Icewind Dale** почти точная копия Baldur`s Gate. Кое-где даже мелькали названия Baldur`s Gate: **Icewind Dale**. Но, разумеется, толковать это дословно не нужно — новая игра не является аддоном или продолжением нашумевшей игры. Почему так? Давайте разбираться.

Начнем, пожалуй, с мест событий. Тут уж названия обеих игр более чем хорошо говорят сами за себя — Baldur`s Gate, как ни крути, однозначно связан с центральным городом на Побережье Мечей (вообще-то, правильно говорить «Меча», но «Мечей» — оно как-то более красиво звучит), а **Icewind Dale** — в Долине Ледяных Ветров (дословный перевод). Более подробно о географических и территориальных особенностях этого места читайте во врезке.

Ролевая система для **Icewind Dale** выбрана такая же, как и для предшественника, т.е. AD&D Core Rules Second Edition. На третью редакцию разработчики не позарились из-за того, что она появится лишь в третьем-четвертом кварталах следующего года, в то время как работу над игрой планируется закончить уже весной того же года. В общем, опять нам предлагают до боли знакомый антураж, которым когда-то сводили с ума такие дембели жанра, как Beholder`ы и иже с ними. Значит ли это, что в **Icewind Dale** мы столкнемся с привычным набором рас, классов, скиллов, заклинаний, монстров, оружия, магических предметов? И да, и нет. Приблизительно на три четверти все вышеперечисленное, не мудрствуя лукаво, перекочует из Baldur`s Gate, но оставшуюся часть разработчики специально, можно даже сказать эксклюзивно, смастерят для новой игры. К таким новинкам относятся около 30 новых видов монстров (плюс 50 «перекочевавших»), несколько новых заклинаний высокого уровня (плюс графически переработанные старые заклинания), уйма новых магических предметов (точная цифра не уточняется, но уверяют, что «некоторые из них вас сильно удивят»).

Что же, с количественными изменениями, будем считать, все понятно. Затронем качественные. Как вы помните, Baldur`s Gate был игрой «наземной», т.е. бОльшую часть времени партия оголтелых искателей приключений шлялась по лугам, лесам или городским кварталам, а похождения в темных шахтах во имя благородных идей манчкинизма и попутного освобождения пленных рабочих были скорее исключением из этого правила. **Icewind Dale** проповедует совсем другую религию. В новой игре можно при желании отыскать пару городов (кстати, несоизмеримо меньших, нежели Врата Балдура) и уж никак нельзя пропустить бескрайние коридоры подземелий. Этого добра будет много. Уже на сегодняшний день изготовлено около полусотни подземных локаций разного размера, и, по мере дальнейшего вгрызания в недра проекта, их число будет расти.

Тут бы я хотел заострить ваше внимание на таком, казалось бы, простом вопросе: «А какая разница, где прогуливаться и хвататься за эфесы и посохи?». Быть может, действительно, не так важно, где именно будут разворачиваться основные игровые события — на поверхности или в подземельях? Но нет, друзья, это важно. По внешнему виду и концептуально **Icewind Dale** будет похож скорее на Diablo и Darkstone, нежели на своего старшего брата со звучным именем Балдур. Ведь в последнем игровой процесс напоминал плаванье по огромному безмятежному озеру от одного берега до противоположного — получил

ДОЛИНА ЛЕДЯНЫХ ВЕТРОВ

Долина Icewind Dale расположена чуть западнее уникальной горной гряды, известной под названием Spine of the World, и ограничена морем Sea of Moving Ice и ледником Reghed Glacier.

Основными двумя достопримечательностями равнины являются плеяда крупных населенных пунктов, получившая название Ten Towns, и три озера с редким видом форели. Собственно, данная рыба и является основной пищей для жителей этого заснеженного места, поэтому все города так или иначе привязаны к какому-то из трех озер.

Вокруг крупнейшего озера Maer Dualdon расположено три города — Bremen, Targos и Termalaine. На самом деле, здесь есть и четвертый населенный пункт, хотя назвать его таковым можно лишь с большой условностью. Lonelywood — чащоба, ставшая пристанищем для тех, кто не в ладах с законом. Тем не менее, представитель от этой шайки регулярно выезжает на всеобщее Собрание Десяти, поэтому Lonelywood с неохотой, но все же причисляют к местным городам.



Второе озеро – Lac Dinneshere – собрало вокруг себя еще три средних по размерам города — Caer-Konig, Caer-Dineval и Easthaven. От последнего города идет тракт Eastway, по которому можно добраться до центрального города Bryn Shander.

Последнее, самое маленькое озеро называется Redwaters, и рядом с ним были воздвигнуты всего два города — Good Mead и Dougan's Hole. Здесь же, чуть южнее, находится пещера гномов, в которой закончил свое существование легендарный клан Battlehammer.

Главой этого небольшого государства является Cassius — оратор центрального города. Он регулярно собирает представителей все девяти других городов для проведения совместных собраний.

ДРИЗЗТ

Дриззт. Один из лучших бойцов во всей вселенной Forgotten Realms, темный эльф (дроу), одиночка, не признающий неволю, преданный друзьям и беспощадный к врагам. Интересный, очень интересный персонаж — не такой ортодоксальный и прямой, как, скажем, Конан, но не менее благородный и смелый.



Дриззт родился в Мензоберранзане, в глубинах самых глубоких пещер, и до шестнадцати лет воспитывался своей сестрой Виерной. Потом за обучение юного дроу взялся Закнафейн (его настоящий отец), тренируя юношу в обращении с оружием.

После этого Дриззт совершенствовал свои боевые навыки в Военной Академии, где впервые испытал, что такое предательство. Во время ответственной демонстрации своих способностей перед строгими наставниками напарник Дриззта «убил» его после того, как сам Дриззт спас ему жизнь. С тех пор Дриззт не доверяет напарникам и всегда странствует в одиночестве. И всегда побеждает.

Во время своих скитаний по поверхности Дриззт встретил старого слепого рейнджера по имени Монтолио ДеБруши. Монтолио стал для Дриззта не только лучшим другом, но и наставником. Именно от него темный эльф узнал о богине Миелики, покровительствующей рейнджерам. Именно Монтолио рассказал ему, как выжить в суровом внешнем мире и как обращаться с магией.

После смерти друга потрясенный, но не сломленный Дриззт долгое время скитался, пока, наконец, ни дошел до Долины Ледяных Ветров. Здесь и начинается его наиболее бурный период жизни, изобилующий опасностями, приключениями, новыми преданными друзьями, равно как и новыми хитроумными врагами.

квест, подул ветерок, значит, подняли паруса и вроде как плывем. Нахватали десяток заданий разной степени глобальности и важности – ого-го, разыгралась буря, несемся на всех парусах! А вот **Icewind Dale** (равно как и вышеназванная парочка) во главу угла ставит именно зачистку подземелий. Поэтому можно, образно говоря, сравнить игровой процесс с текущей речкой — временами течение будет сильнее, временами слабее, но оно будет постоянным.

Еще пример в подтверждение этой аллегории. На ком держался мир Baldur`s Gate, кроме черепах и слонов? Правильно, на NPC. Их было чуть ли ни меньше, чем обычных монстров и нечисти, а все потому, что NPC и являлись основными движителями игры — они щедро делились квестами, золотом, экспой, предметами и так далее. Короче, создавали необходимую динамику и бриз. А вот в **Icewind Dale** неигровых персонажей будет минимально. Больше того, квестов будет тоже на порядок меньше, чем в Baldur`s Gate. Есть текущее задание? Хорошо, сейчас выполним. Нет? Ну-ка, ну-ка, кто там у нас в углу притаился и сверкает файрболами?.. В общем, игровой стержень **Icewind Dale** будет в меньшей степени зависеть от NPC и квестов. Впрочем, без работенки ваши подопечные тоже не останутся – 50 подземных локаций, это полигон для мордобоя весьма серьезный. Весьма.



Переходим к некоторым следствиям из сложившегося концептуального образа игры. Итак, коли нам предлагают рубить налево и направо, не обременяя излишне изысканной сюжетной линией, то очевидно, что вводить главного героя, лидера партии, смысла нет. Его и не будет. На этапе генерации вы должны будете создать сразу всю шестерку (заметьте, сразу всю) персонажей или выбрать партию (опять же в полном составе) из предварительно сгенерированного заботливой рукой разработчиков набора (импортировать прокаченных сорвиголов из Baldur`s Gate, естественно, нельзя — и это еще один признак «неаддонности» игры). Таким образом, все места в отряде будут застолблены, и место для вольного NPC отыскать будет проблематично. Но, тем не менее, некоторые особо отчаянные неигровые персонажи будут на время примыкать к вашей шестерке приключенцев. Зачем? По всей видимости, для помощи в выполнении какого-либо ответственного или специфичного квеста, после чего они сделают прощальный взмах ручкой (клинком) со словами «адиос, амиго!» («аста ла виста, бэйби!», соответственно).



Развивать персонажей, по разным сведениям, можно либо до 13, либо до 15 уровня. Разница, надо сказать принципиальная, — если не ошибаюсь, то с 15 уровня для магов открываются заклинания 7 уровня (простите за тавтологию). Соответственно, и разброс в необходимой экспе тоже солиден — порядка полумиллиона (скажем, файтер 13 уровня должен набрать 1.250.000XP, а 15 уровня — уже 1.750.000XP)! Но, так или иначе, это не синдром «лимита седьмого уровня», которым страдал в тяжелой форме оригинальный Baldur`s Gate.

Игровой движок, зовущийся infinity, будет позаимствован у все того же Baldur`s Gate. Рассказывать про engine подробно я не вижу смысла — речь о нем шла на страницах нашего журнала уже не раз. Но на парочке принципиально новых доработках остановлюсь. Итак, первое — движок оптимизируется под графические ускорители, поддерживающие библиотеку Open GL. Казалось бы, зачем козе баян? Ан нет, кое-что полезное для двумерной (ну, в крайнем случае, псевдотрехмерной) графики он сделать может. Например, реализовать более плавные скроллинг экрана и анимацию персонажей; добавить симпатичные (и главное, быстрые) эффекты освещения, прозрачности и т.п. Впрочем, такая технология уже не новость — возьмите хотя бы Горький 17 (помните про такой? пользуясь случаем, по секрету скажу, что его локализованная версия скоро будет выпущена столь мною любимой Snowball Interactive) или Diablo II.



Второе, что относится скорее не к самому движку, а к дизайнерским проделкам, — это четкое соотношение масштабов всех игровых объектов. Монстр великан будет именно монстром великаном, рядом с которым персонажики будут казаться миниатюрными модельками 1:72 (на нескольких скриншотах это хорошо видно). Кстати, заметьте, в отличие от Planescape: Tourment, в **Icewind Dale** камера не приблизилась, а удалилась от поверхности земли. Так что обзор стал более масштабным и широкоформатным, но вот фигурки персонажей, что ни говори, несколько мелковаты. К великанам последнее не относится.

К сожалению, к величайшему сожалению, на обозрение представлены пока скриншоты с рафинированными кадрами из игры, без малейших намеков на графический интерфейс или хотя бы на отдельные его составляющие. Впрочем, и этого не мало. Вот, например, хорошо видно, что отрендеренные бэкграунды выглядят даже поинтереснее, чем в Baldur`s Gate. Все окружение какое-то более аккуратное и детальное, что ли. Что еще к этому добавить? Есть еще одна мысль, которая может оказаться слишком смелой и по причине этого провальной. Но все же рискну. Разрешение всех представленных картинок составляет более 640x480 точек, и это при том, что за кадром остались элементы интерфейса. Неужели наконец-то до Interplay дошли слухи о том, что, кроме замечательного 640x480, есть и более высокие разрешения? (кстати, Planescape: Torment, также использующий infinity, будет работать именно в пресловутом 640x480) Впрочем, это я уже больше из-за врожденной вредности придираюсь — пусть сколько будет точек, столько и будет. Не за это, в конечном счете, ругать или хвалить будем.

Интересна формулировка разработчиков насчет multiplayer режима. Как они хитро выразились — «наша игра более дружественна в плане мультиплейера, нежели Baldur`s Gate». Может, причина кроется в изначальной ориентировке на игру партией из шести приключенцев? Или припасены какие-то экстравагантные ноу-хау? Но как бы там ни было — «более дружественна», и точка.

По большому счету на этом моя информация исчерпывается. Проект еще молодой, неокрепший и вряд ли появится на полках ранее чем через полгода. Пресс-релизов тоже пока кот наплакал. Но как только появится что-то более осязаемое и интересное — обязательно возьмусь за перо. А пока потренируйтесь по матчасти и начните ваше знакомство с замечательной вселенной Forgotten Realms и с одной из ее интереснейших территорий — Долиной Ледяных Ветров, местом, где хорошо помнят имя великого темного эльфа Дриззта...

СИ PREVIEW

КНИГИ

Трилогия, посвященная Долине Ледяных Ветров:

Cystal Shard
Streams of SIlver
Halfling`s Gem

Трилогия, посвященная Темному Эльфу:

Homeland
Exile
Sojourn

МОНИТОР DELPHINUS дружественный интерface



Высокое качество изображения

Более высокое разрешение

Мощный видеоусилитель

Широкая полоса пропускания.

Компактный дизайн

Простота и удобство настройки

Поддержка нового стандарта Plug & Play DDC 2Bi.

Поддержка шины USB (доп.)

Меню на экране Display Director™ на русском языке

Полностью цифровой контроль изображения

Функция «полупрозрачное меню»

Функция «устранение муара»

Super Pigment Phosphor

Новое люминофорное покрытие, высококонтрастное изображение.





Модель	SyncMaster 450b	SyncMaster 550s	SyncMaster 550b	SyncMaster 750s
ЭЛТ	14"/ Метал.	15"/ FST	15"/ Minineck	17"/ FST
Величина зерна	0.28 мм	0.28 мм	0.28 мм	0.27 мм
Покрытие экрана	ESF	ESF	Многослойное	Многослойное (высококонтрастное)
Частота по вертикали	50-120 Гц	50-120 Гц	50-160 Гц	50-160 Гц
Частота по горизонтали	30-55 кГц	30-61 кГц	30-70 кГц	30-70 кГц
Разрешение (реком.)	640x480/ 85 Гц	800x600/ 85 Гц	800x600/ 85 Гц	1024x768/ 85 Гц
(макс.)	1024x768/ 60 Гц	1024x768/ 75 Гц	1280x1024/ 60 Гц	1280x1024/ 60 Гц
Меню на экране	-	-	на русском	на русском
Гарантия	2 года	3 года	3 года	3 года

Новая линия мониторов SyncMaster серии DELPHINUS

Представительство Samsung Electronics в Москве
E-mail: info@samsung.ru. Web-site: http://www.samsung.ru
фирменный магазин 208 16 54, 211 0166, 110 4873

Покупайте у партнеров SAMSUNG

Москва (095) Формоза 234 2164; Вист 159 4001(10 линий), 288 7518; X-Ring 719 9580; Олди 178 9044; Роско 213 8001; CITILINK 742 6555; Технотрейд 291 2686; НИКС 216 7001; Партия 742 5000, 742 4000; R&K 230 6350; Валга 299 5756; Лизард 490 6536; Corvette 369 0694; Inel 742 6436; Сатурн 148 9461; Техмаркет Компьютерс 214 2121; SMS 956 1225; M.Video 921 0353; Desten Computers 195 0239; Almer 261 7129; Сетевая Лаборатория 784 6490; Кит 723 8181; **Санкт-Петербург (812**) Вист-СПб 325 6898, 327 9016; Формоза-СПб 119 5861; Ладога 325 8202; Мир Техники 325 0730, 327 5828, 325 4380; МТ Компьютерс 186 9590; Авэкс 110 1313; Хи-квадрат 325 7187, 327 6545; Aura Computers 248 8390, 325 6920; Партия Балтика 296 8094; **Новосибирск (3832)** Нэта 54 1010; Квеста 33 2407; Адитон 28 5453; **Волгоград (8442)** Вист 327 932; **Ростов на Дону (8632)** Технополис 90 3111; Вист-Дон 63 5430; Микро Системс 63 5777; Зенит 38 6565; **Краснодар (8612)** Владос 64 2864, 62 2541; Трэйд Мастер 55 5040; Компьютерные системы 55 9994; Окей 60 1144; **Сочи (8622)** Юпитер-юг 99 8789; Владос 92 2291; **Нижний Новгород (8312)** Вист 67 7905; Юст 30 1674; **Екатеринбург (3432)** Формоза 59 18 68; **Иркутск (3952)** Анком 510 510; **Омск (3812)** Вист 54 4384; Надежда 31 5658; **Томск (3822)** Intant 41 5234; Элекс~ком 72 7240; **Ижевск (3412)** Элми 23 2026; **Тула (0872)** Вист 20 0131; **Калуга (0842)** Вист-Ока 55 8585; **Казань (8432)** Абак 76 9559; Мэлт 64 2584; **Самара (8452)** Прагма 16 3287; Ламберт 32 6104; Такт-Софт 99 3575; **Тольяти (8482)** ИнфоЛада 40 6640; Альба 22 9453; **Уфа (3472)** Форте 35 8914; **Ю. Сахалинск (42422)** СахИнфо 336 05; **Хабаровск (4212)** Амур 37 6587; **Находка (4236)** EPSI 64 6680; **Владивосток (4232)** Информационные Системы 26 9055; Владтехно 26 8187; **Саранск (8342)** Фарго 17 0858; **Ставрополь (8652)** Инфа 77 7777; **Владимир (0932)** Кант 32 6080; **Орел (0862)** Трио 42 9775; **Барнаул (3852)** Алтай Компьютер Сервис 22 3361

SAMSUNG ELECTRONICS

ЭКСПЕРТ: Сергей **ДОЛИНСКИЙ** *(dolser@gameland.ru)*

КАК ИГРАТЬ «ЧЕРЕЗ ИНТЕРНЕТ»



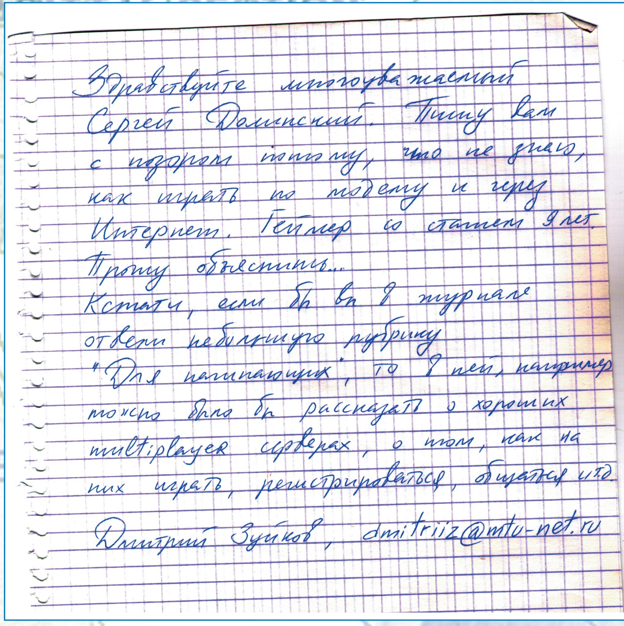
Письма с вопросами «А как играть, подключаться, общаться в Интернете и по модему?» далеко не редкость в почте «Онлайна». Примерно раз в полгода мы публикуем материалы по «азам» сетевой жизни, после чего количество посланий идет на убыль. Проходит еще шесть месяцев, и поток «вечных вопросов» снова набирает силу. Видимо таковы уж жизненные циклы и биоритмы, и, следуя им, российское сетевое сообщество два раза в год пополняется неофитами. Которые и пишут письма...

А может все куда проще: полгода — это средний срок службы номера «**Страны Игр**» с нетленными советами «**Онлайна**», после чего журнал зачитывается до дыр, распадается на молекулы, ценная информация теряется, и новое пополнение с чужих электронных адресов неловкой рукой начинает слать письма в редакцию...

Как бы то ни было, но про настройку модема и подключение по **dial-up** к провайдеру мы писать больше не будем, не просите — в **Windows** совсем неплохой **help-файл**, и новичкам полезно почитать его самостоятельно. Максимум на что могут рассчитывать самые ленивые — это рейтинги провайдеров (ох, и взрывоопасная это тема!..) и тестирование сетевого железа (в соответствующем разделе журнала, конечно). Таким образом считаем, что начальный этап — настройка и подключение — успешно преодолен, **Internet Explorer/Netscape Communicator** запущен, первые байты потекли в компьютер, и вы оказались на страничке производителя браузера. Делать там совершенно нечего, и перед начинающим игроманом встает насущный вопрос: «Что же дальше, как играть в Интернете?»

Ресурсы, предназначенные для этой благой цели, делятся на две существенно разнящиеся группы — сервера для коммерческих продуктов и так называемые «игровые клубы». Примером первых могут служить: а) сайты, поддерживаемые производителями игр и б) независимые от них коммерческие игровые системы.

Поясним на примере. Если вы приобретаете **Command & Conquer**, **StarCraft**, **Аллодов** или **Myth**, то мультиплейер, как правило, осуществляется на фирменных серверах **Westwood Studios** (**www.westwood.com**), **Blizzard** (**www.battle.net**), **Nival** (**www.nival.com**) или **Bungie** (**www.bungie.net/**). Выбрав псевдоним, пароль и зарегистрировавшись на сервере (очень часто — с помощью секретного кода, найденного в коробке с игрой), мы присоединяемся к многочисленным поклонникам продуктов данного производителя. Помимо беспроблемного нахождения соперников, официальный сервер предлагает и целый ряд бонусов. В стандартном наборе — форумы («доски объявлений»), чаты, подписка на новостные письма, возможное участие в бета тестировании новых продуктов и, самое главное, регулярные турниры и рейтинги игроков!


Здравствуйте многоуважаемый Сергей Долинский. Пишу Вам с огромной просьбой, что не знаю, как играть по модему и через Интернет. Геймер со стажем 9 лет. Прошу объяснить...
Кстати, если бы вы в журнале отвели небольшую рубрику "Для начинающих", то в ней, например можно было бы рассказать о хороших multiplayer серверах, о том, как на них играть, регистрироваться, общаться и т.д.
Дмитрий Зуйков, dmitriiz@mtu-net.ru

Но как бы ни была хороша игра, она надоедает. И если в своих пристрастиях игрок не моногамен или еще не до конца определился, то мультиплейер лучше перенести на любой из независимых (или почти независимых...) игровых серверов: **Mplayer** (**www.mplayer.com**), **Kali** (**www.kali.net**), **Internet Gaming Zone** (**www.zone.com**) и так далее. Геймеры, собирающиеся в таких местах, люди разносторонние и готовы сразиться практически в любую игру, от самой старой до новейшей. Благодаря эмуляции протокола **IPX** поверх **TCP/IP** Интернет даже для самых древних продуктов предстает большой локальной сетью (соответственно и следует выбирать пункт в меню многопользовательского режима игры — **IPX**, **LAN**, **Direct Play**). Естественно, на независимых игровых серверах поддерживается чат, включая голосовой (**Mplayer**), иногда присутствует почтовый



клиент, пейджер и прочие удобные мелочи.

Установить на машину клиентские части перечисленных выше независимых игровых систем для скорейшей связи с геймерским сообществом легче легкого. На выбор два варианта — скачать клиента из Сети (с соответствующего сайта) или отыскать установочный комплект на каком-нибудь диске с игрой.

Последнее — проще, но будьте готовы к затяжным апгрейдам при подключении клиента к материнскому серверу. **Mplayer** и **IGZ** бесплатны почти во всем, кроме особо оговоренных «премиальных» игр. Kali же финансово устроена еще проще — 20 долларов за право пожизненного пользования. И все...

Об относительной популярности серверов можно судить по следующим цифрам:

Mplayer — 4 миллиона учетных записей, ежедневно до 46 тысяч игроков в онлайне;

IGZ — 2,5 миллиона учетных записей, ежедневно около 26 тысяч игроков в онлайне;

Kali — 250 тысяч учетных записей, ежедневно около 3 тысяч игроков в онлайне.

Такова первая группа игровых ресурсов. Ее основное отличие — в необходимости платить: за коммерческую ли игру, за время ли на сервере или за то и другое сразу, но, так или иначе, а какую-то сумму потратить придется...

Есть, конечно, возможность ограничить расходы лишь платой за доступ в Интернет, если пользоваться для мультиплейера демо-версиями игр, но это уж кто как любит.

Альтернативой корпоративным серверам и тесно связанным с ними «независимым» игровым системам могут стать (особенно на период освоения мультиплейера...) существующие на спонсорские деньги или за счет рекламы так называемые «игровые клубы». По сути, это точно такие же «игровые системы», что обсуждались чуть выше, с тем существенным отличием, что игры на них предлагаются собственного производства. Естественно — совершенно бесплатно!

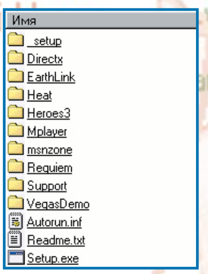
В обязательный ассортимент игровых клубов входят карточные (бридж, покер...) и досочные (шашки, шахматы, го...) игры, часто их дополняют стратегии, логические игрушки, головоломки и крестословицы,



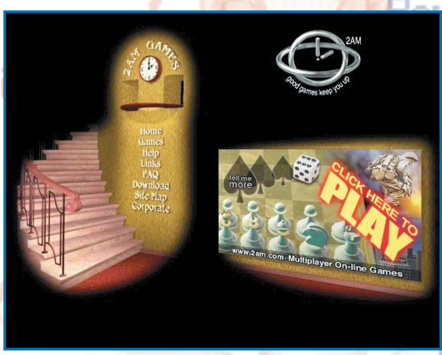


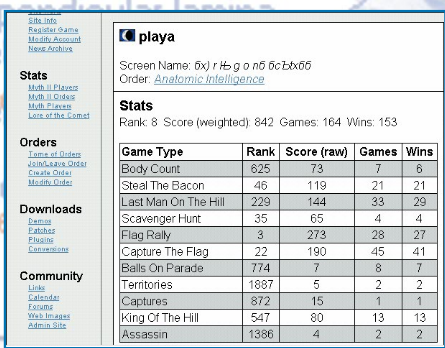






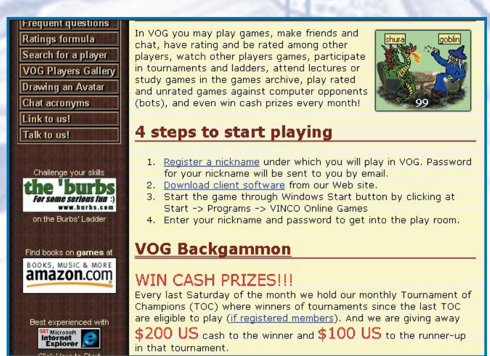






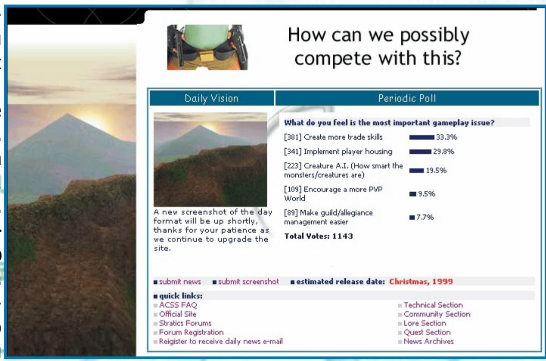
Stats
Rank: 8 Score (weighted): 842 Games: 164 Wins: 153

Game Type	Rank	Score (raw)	Games	Wins
Body Count	625	73	7	6
Steal The Bacon	46	119	21	21
Last Man On The Hill	229	144	33	29
Scavenger Hunt	35	65	4	4
Flag Rally	3	273	28	27
Capture The Flag	22	190	45	41
Balls On Parade	774	7	8	7
Territories	1887	5	2	2
Captures	872	15	1	1
King Of The Hill	547	80	13	13
Assassin	1386	4	2	2





попадаются квесты и незатейливые action`ы. Практически всегда ведется рейтинг игровых достижений посетителей клуба. Для первого знакомства вполне подойдут **2AM** (http://www.2am.com, стоит попробовать **Chain of Command** и **Total War**), **GameTV** (http://www.gametv.com/) с **Internet Strategy Football** или отечественный **Vinco Online Games** (http://www.vinco.ru, досочные игры), где в последнюю среду месяца можно поучаствовать в турнире и выиграть сотню-другую долларов...



К этой же группе ресурсов можно смело отнести сайты, предлагающие опробовать: а) игровое применение современных интернет-технологий (**Shockwave**, **Java**, **VRML** и т.п.) или б) специально созданную бесплатную многопользовательскую игру.







Коллекции высокотехнологичных мини-игр найдутся, например, на популярном поисковом сервере **Yahoo** (www.yahoo.com), битвы на футбольных полях проводятся у **Soccer`a** (http://nowtv.com/vrml/soccer/index.htm). Загляните и на сайт **CleverMedia** (http://clevermedia.com/arcade/index.html), где собрано несколько десятков разнообразных игр, причем развлечение, как говорится, на любой вкус, от простенькой стратегии, вроде **World Conquest**, до 3-D имитатора танка **Ambush**.

Из понравившихся лично автору «сольных» игровых проектов, не сложных в освоении, могу порекомендовать **Metal Knights** (http://metalknights.com/) или совсем простенький, но азартный **Tank Socket** (http://www.gamesocket.com/tank.html; kil`em`all!).

Ну а когда игровой Интернет будет освоен, можно подумать и об участии в глобальных, независимых от производителей рейтингах. Самый известный и популярный — **Case`s Ladder** (более 1200000 участников, http://www.igl.net/) — тут ведется учет достижений по многим новым и актуальным старым играм, включая не поддерживающие **TCP/IP** протокол и потому играемые «через Интернет» по **Kali**, **Mplayer** или **IGZ**.

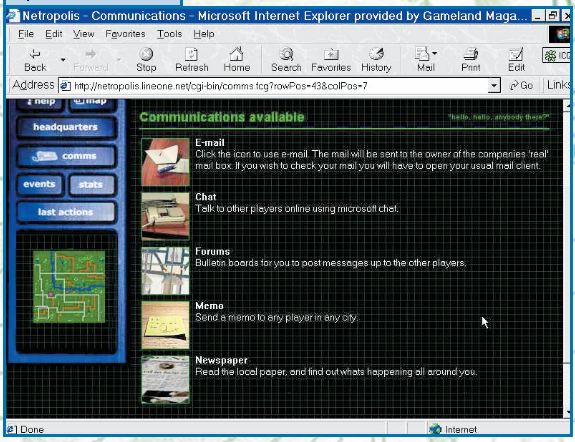
Вот так, если не отвлекаться на детали, может выглядеть «правильное» начало здоровой и активной сетевой жизни. Что это нам даст? Помимо жуткого азарта и выработки навыка биться без права на ошибку (ведь **save-load`a** нет!), что, несомненно, пригодится в жизни, главный плюс Интернет-мультиплейера — в расширении круга знакомств и освоении главной игровой среды третьего тысячелетия. И это тоже совсем неплохо, не так ли?

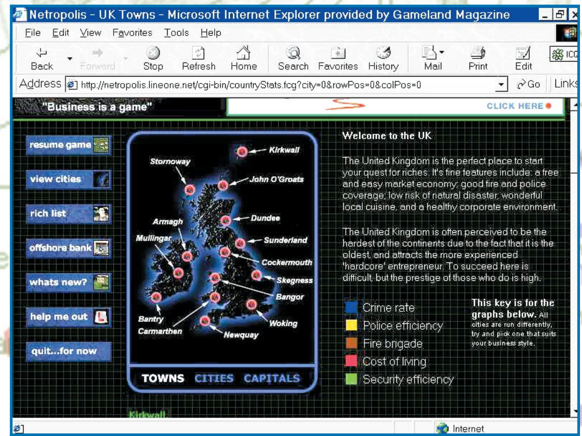
СИ-ONLINE

NETPROPOLIS: АКВАРИУМ ДЛЯ АКУЛ КАПИТАЛИЗМА

Жанр экономических стратегий по праву считается одним из самых сложных. Это и понятно — разработчикам приходится не только создавать игру, максимально близкую к реальности, но и делать ее при этом как можно более интересной, играбельной. К сожалению, удержать баланс простоты, увлекательности и реалистичности удается довольно редко. Либо в погоне за реализмом вводится такое количество опций, параметров и кнопочек, что волосы дыбом встают, либо упрощают до уровня, не интересного даже мартышке.

Общение на любой вкус





Городов не много, зато какие!

Так или иначе, разработчики обращаются к этому жанру с упорством Винни-Пуха, проверяющего уровень меда в каждом горшочке. Ежемесячно приходят сведения об очередных попытках произвести на свет «революционную» экономическую стратегию. Увы, действительных успехов в этой области мало, в особенности, когда речь идет об онлайновых проектах. Мы уже рассказывали об Интернет-версии эмулятора мэра города Sim Sity (#13(46) июль 1999). Теперь пришла пора дать возможность заняться более локальными проблемами. К примеру, организовать свой виртуальный бизнес. В Интернете этому может помочь Netropolis.

Платформа: PC
Жанр: on-line экономическая стратегия
Издатель: LineOne
Разработчик: LineOne
Требования к компьютеру: Windows 95/98/NT, 16Mb RAM, 1Mb video RAM (800x600)
Количество игроков/Сеть/Интернет: 0/0/сотни
Интернет: http://netropolis.lineone.net/
Оценка: 6.0
Достоинства: простота, удобная система общения игроков
Недостатки: примитивизм экономической модели
Резюме: не шедевр, но стоит попробовать
Альтернатива: нет

Netropolis — онлайновая мультиплейерная стратегия, целью которой является показать игроку все прелести современного бизнеса, начиная от здоровой конкуренции и заканчивая «чистааа пацанскими» гангстерскими разборками.

Прямо скажем, игра самая глубокая. Доступных действий для управления бизнесом всего ничего — купить/продать землю/строение, построить бизнес-центр, нанять охрану, устроить пакости конкурентам... Даже приятные мелочи, вроде рулеток в казино и оффшорных банков, не делают процесс более захватывающим.



А не покатать ли нам шарики?

Графика тоже не блещет изысками, что довольно обычно для стратегий, тем более — онлайновых. Словом, **Netropolis** тянул бы не больше чем на троечку, если бы... ну что может спасти игру? Правильно — живой противник! Был бы такой соперник, а с ним и крестики-нолики покажутся архиклассной игрой.

В **Netropolis`е** с этим как раз все в порядке. Причем особый акцент сделан на организации общения конкурентов — к их услугам не только чаты, но и специальный «пейджер» для обмена сообщениями.

Netropolis совмещает элементы реал-тайм и походовой игры. Все действия совершаются в реальном времени, однако подсчет доходов и расходов осуществляется через определенные промежутки (порядка пяти минут). Когда вы выходите из игры, предприятия продолжают работать, накапливая денежки. Равно как продолжают действовать и конкуренты, вполне способные в ваше отсутствие за денек-другой превратить ваш процветающий бизнес в жалкие руины.

С ЧЕГО НАЧАТЬ?

Прежде чем бизнесмена-новичка допустят к управлению собственной компанией, нужно пройти небольшой, но оригинальный тест. Ответы на вопросы не очень важны, так что не стоит ломать голову, рассуждая, что же правильнее при общении с конкурентом – отметить его успехи с пузырьком «шампаня» или же поощрить его ласковыми ударами бейсбольной битой.

После «теста» необходимо заполнить анкету компании:

Company Name (название, например **Transinvest**),
Username (логин, к примеру, sadwizard),
Password (если ЭТОТ пункт вызывает вопросы, лучше в он-лайн игры вообще не играть),
Password Verification (еще раз ввести пароль),
Nickname (имя директора фирмы, например, **Ivan Ivanovitsh Ivanov**),
Your e-mail address (**e-mail** стоит указывать реально существующий),
Your company Manifesto (необязательный лозунг компании, вроде «**Best Beer, Vodka and Girls in our bars only**»),
Your homepage URL (адрес домашней страницы, указывать не обязательно),
Enable company memos (стоит пометить, чтобы получать каждый день сводку новостей).

И это все — если игрока с подобными данными еще не существует, Netropolis готов включить новую компанию в реестр своих членов.

Теперь нужно выбрать страны и города, в которых будет бороться за выживание и процветание новорожденный. Выбор пока не велик — США и Великобритания, однако этот момент не сильно важен — места, как показывает практика, хватает для всех желающих. На первых порах лучше обосноваться в городе, имеющем наибольшее количество незанятой территории и невысокий уровень преступности.

ЧТО ДЕЛАТЬ?

В начале игры на счету компании в местном оффшорном банке лежит 50.000 фунтов (будем считать, что вы их с детства копили, экономя на мороженом). Стоит сразу снять всю сумму — в начале игры денежки ох как нужны.

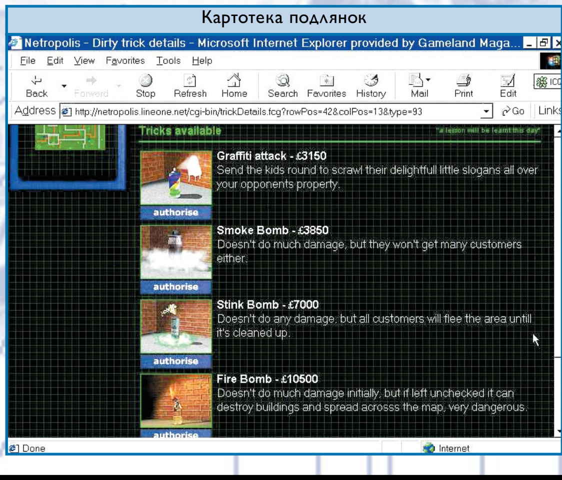
Игровое поле разбито на три части: слева — консоль управления, в центре — карта города, справа — список находящихся онлайн игроков.

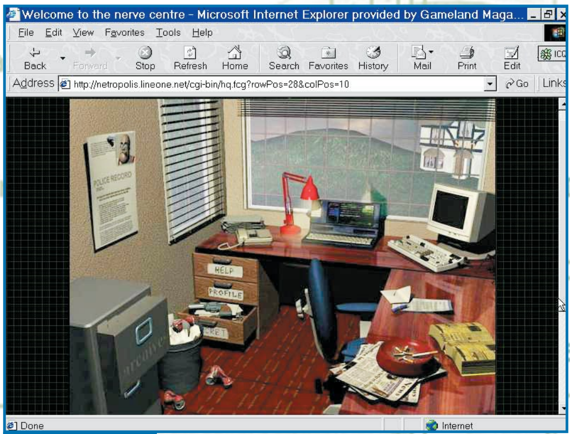
Карта заполнена различными строениями, возведенными конкурентами. Для начала своего «дела» нужно найти свободный участок. Сделать это легко — достаточно кликнуть на кнопку «**Map**» и выбрать квадратик темно-зеленого цвета (голубые — ваша собственность, красные — конкурентов, желтые — конкурентов, специально отмеченных вами, фиолетовые — муниципальные сооружения, серые — дороги, зеленые — леса, голубые — водоемы. Белый квадратик на строении — пожар, черный — здание сгорело).

Перво-наперво на выбранном участке возводится штаб-квартира. И только затем на следующих — коммерческие постройки. Кстати, строители **Netropolis`а** явно преуспели — здания сооружаются мгновенно. Стоит только купить участок земли и указать тип постройки.

А вот выбирать места для своего бизнеса нужно с умом, учитывая содержимое соседних участков. К примеру, лучшее место для лагеря отдыха — рядом с водоемом, а для магазина — возле дороги. И уж тем более не стоит размещать бок о бок однотипные строения. Каждое здание полезно оборудовать систе-

Картотека подлянок





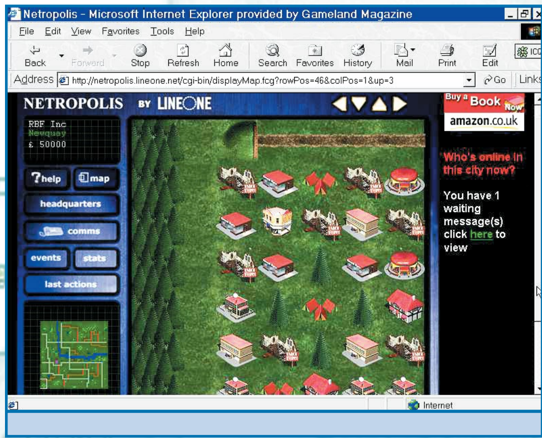
Офис... а где же секретарша?!

мами защиты как от пожара, так и от происков конкурентов.

Теоретически можно богатеть, скупая землю и открывая на ней предприятия. Однако это не очень интересно. Гораздо большее удовольствие получаешь от активной борьбы. Вариантов тут три. Первый — перекупка собственности конкурентов. Но это стоит очень, очень дорого. Гораздо практичнее и веселее строить мелкие пакости — использовать «грязные трюки» (Dirty Tricks). К примеру, натравить хулиганов, чтобы те разукрасили стены респектабельного «шопа» во что-нибудь веселенькое, или же просто подбросить газовую, а то и зажигательную бомбу.

Наконец, последний вариант — заплатить денежки игрокам, специализирующимся на устроении таких подлянок. Дело в том, что существует вероятность быть пойманным на месте преступления. И следовательно — запачкать личное дело и сесть за решетку. Но главное — тот, против кого учинили безобразия, всегда знает об их авторе. Так что, сотворив беззаконие, готовьтесь к ответной «любезности» со стороны обиженного бизнесмена.

Как видите, принципы Netropolis`а не выглядят особо сложными. Однако скрасить вечерок-другой эта игра



вполне позволит, тем более что в мире Netropolis`а можно встретить и наших соотечественников, борющихся с заокеанскими акулами капитализма.

Как знать, быть может, именно ваша компания скоро украсит список 100 богатейших предпринимателей? Поиграем — увидим!

СИ-ONLINE

Таня ВИРЯСОВА (tvir@oic.ac.ru)

ЧЕМПИОНАТ «НАКРЫЛСЯ» — НИ ОДНОЙ ТОЛКОВОЙ ИГРЫ!

Удручающая сенсация — Лига Профессиональных Игроков AMD PGL объявила об отмене очередного Чемпионата сезона Осень`99.

Предыдущий Четвертый Чемпионат AMD PGL сезона Весна`99, проходивший в мае в Нью-Йорке, запомнился геймерам как грандиозное супер-шоу. Игровой мир с нетерпением ожидал этой осенью проведения следующего, Пятого Чемпионата (о чем, кстати, было заранее анонсировано), полагая, что это будет еще более крутое и захватывающее действо. И вот теперь — отмена...

Официально называемая причина — отсутствие игр. PGL всегда ставила цель поощрять геймеров к совершенствованию навыков именно в самых новых, крутых и новаторских PC играх. И, цитируем, «...Лига видит свой первостепенный долг в поддержании своей репутации на достойном уровне. Но, к сожалению, так сложилось, что к сезону Осень`99 новые игры оказались не готовы». Ну нет игр! Нет и все тут. Во всем мире нет ни одной достойной игры. Просто даже не на чем проводить чемпионат! Ну не заставлять же игроков в Quake бегать по полю битвы с морально устаревшими бластерами? Ни один уважающий себя геймер уже не возьмет в руки такое оружие.

Иными словами, AMD PGL рассудило, что проведение очередного чемпионата на старых, обкатанных играх может серьезно повредить выходу новых, которые вот-вот уже на подходе (интересно, что они имеют в виду — QIII?). Так как их выпуск может оказаться незамеченным в среде геймеров, полностью занятых обмусоливанием и пережевыванием старых игр при подготовке к Чемпионату. Да, мысль тонкая, что ни говори...



Основная деятельность Лиги — проведение чемпионатов, и простой для нее опасен, так как чреват серьезными последствиями (вплоть до распада Лиги). Отказавшись от проведения очередного чемпионата, AMD PGL оказалась в сложном положении, за полгода про нее просто могут забыть в нашем сумасшедшем, постоянно обновляемом мире. Свято место пусто не бывает... Конечно же, Лига официально уведомила всех болельщиков, что у нее полно идей и планов на ближайшие месяцы. PGL намерена вплотную заняться поиском новых стратегических партнеров, которые позволили бы ей расшириться и значительно улучшить свою деятельность. Лига считает, что отмена чемпионата только пойдет ей на пользу. А в новом сезоне Весна 2000 AMD PGL обязательно вернется, и весь игровой мир увидит обновленную Лигу...

Руководство Лиги приносит извинения и соболезнования всем геймерам, которые с нетерпением ждали чемпионата, готовились к нему, просиживая сутками за компьютером в бесконечных тренировках. Наученная горьким опытом (никому не приятно объявлять об отмене и выслушивать по этому поводу в свой адрес неуважительные высказывания), Лига обязуется впредь официально объявлять заранее только абсолютно точные и проверенные данные. А пока, до 2000 года, AMD PGL взяла тайм-аут. Что же в действительности скрывается за отменой очередного чемпионата? Скорее всего, этого мы никогда не узнаем. На самом ли деле AMD PGL считает для себя невозможным проводить чемпионат на «устаревших» играх? Или же это ловкий тактический ход? А может, причина отмены в интригах и коррупции «элиты» геймеров-профи и руководства Лиги? (Нам в России это знакомо — к примеру, руководство Лиги решило тихо кануть в Лету со всеми деньгами спонсоров и взносами геймеров. 3 миллиона долларов даже по американским меркам деньги немалые.) Поживем, увидим. Надеемся, 2000 год прояснит ситуацию и принесет ответы на эти вопросы.

Первая профессиональная спортивная лига энтузиастов компьютерных игр AMD Professional Gamers` League (PGL) (www.pgl.com) растет и развивается быстрее и успешнее любой другой профессиональной спортивной лиги. Председатель PGL — Nolan Bushnell, основатель Atari Corporation и создатель первой коммерческой видеоигры PONG. За полтора года существования Лига собрала за счет взносов спонсоров 3 миллиона долларов в свой фонд, провела четыре Чемпионата, победителям которых раздала свыше 350,000 долларов призами и в деньгах (репортажи о чемпионатах PGL — «Страна Игр» #5 (38) 1999, стр. 19-20 и #14 (47) 1999, стр. 10-12.

СИ-ONLINE

ЭКСПЕРТ: Наталья ДАВЫДОВА (nat@gameland.ru)

AGE OF EMPIRES: ЧТО НОВЕНЬКОГО?

Age of Empires, как вы помните, появилась на свет благодаря стараниям Ensemble Studio и Microsoft. С момента появления и до сих пор весь мир играет в AoE с таким удовольствием и азартом, которых, по-видимому, не ожидали и сами создатели. Естественным продолжением хита станет ожидаемая всеми Age of Kings, которая, судя по обещаниям, должна выйти в октябре этого года.

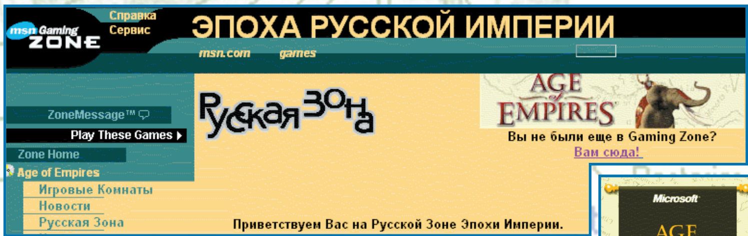
Всемирная сеть содержит немало ресурсов, посвященных знаменитой стратегии и грядущему продолжению, в них не мудрено и заблудиться... (а что же будет в недалеком будущем?). Так что, дорогие друзья, давайте-ка пробежимся по Интернет-ресурсам и посмотрим, куда лучше податься, что и где можно найти.

ОФИЦИАЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ

Что нам предлагают сами авторы? А предлагают они посетить сервер издателя — фирмы **Microsoft**, где по адресам **http://www.microsoft.com/games/empires** и **http://www.microsoft.com/games/age2** расположены сайты, посвященные **AoE** и **AoE2**.

Отличная графика, удобное расположение информации, цветовая гамма в стиле игры — многочисленные оттенки зеленого. Прежде всего здесь предложат скачать файлы и патчи. Кроме того, можно послать комментарии и замечания по любому поводу. На сайте, посвященном **AoE2**, есть новости, история создания игры, а также последние скриншоты...





Но, пожалуй, более информативным является сайт непосредственного разработчика игры — компании **Ensemble Studio** — **http://www.ageofempires.net/index.shtml**. Оформление и удобство также заслуживает всяческих похвал. Кроме того, здесь можно почерпнуть разнообразнейшую информацию: будь то объемы продаж игры или победы в разных номинациях, описание сюжета или **reviews** (отслеживаются все публикации в прессе). Представлены коллекции скриншотов и мощная система линков, причем списки упорядочены по языку и странам (англоязычные и т. д.). Так что здесь ознакомитесь и с географией поклонников **AoE**.

НЕОФИЦИАЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ

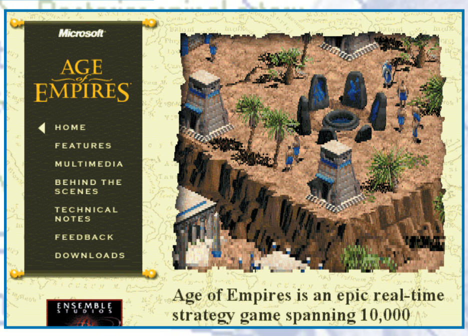
Среди бесчисленного количества ресурсов, посвященный **Age of Empires**, прежде всего следует обратиться к известному игровому сайту **Gamespot** — **http://www.gamespot.com/strategy**. Оформление приличное, правда, грузится не так быстро, как хотелось бы. Но главное не в этом, а в том, что именно здесь можно прочесть самые последние новости от создателей игры, т.к. каждые две недели от них (создателей) поступают все сведения, касающиеся состояния разработок на данный момент, появления новых скриншотов, окончательных сроков выхода игры. Так что за новостями — сюда. Кроме того, тут можно прочесть reviews, и не только специалистов, но и геймеров (а если захотите, то напишите свое). Имеются патчи и **drivers**, а если возникли трудности с загрузкой, то зайдите в раздел **Guide to Downloads**.

Еще один независимый сайт — **Age of Empires Heaven** — **http://www.age.gamestats.com/age/index.shtml** — оформлен удобно, но скорость загрузки небольшая. Имеется страничка **FAQ**, где, возможно, вы найдете ответы на свои вопросы. Дается много советов по стратегии игры, а также предлагается масштабный **download**. Очень активно работает форум, так что заходите и участвуйте. На **web-страничке http://www.mordor.ch/user/cartho/ age** также имеется обширный форум, причем отдельно по **AoE** и **AoE2**. Также здесь предлагается downloads и коды с их описанием.

На сайте по адресу **http://www.geocities.com/Silicon Valley/Hills/1300/stuff/index.html**, кроме обычной информации (описание сюжета, советы по стратегии игры, новости и коды и т.д.), в разделе **Humor Section** с юмором представлены скриншоты. Так что хотите посмеяться, заходите.

При таком изобилии по **AoE** логичным становится проведение рейтингов среди них, и по адресу **http://www.angelfire.com/or/ageofempiretop10/index.html** можно найти десятку лучших сайтов по теме.

Интересные ресурсы в иностранной части Интернета можно найти по следующим адресам:



http://aoecentral.8m.com/;**http://www.friend-pages.com/games/ aoe_page/** (в разделе **Photos** — очень качественные картинки, посмотрите — получите удовольствие); **http://www.connected.bc.ca/~thomas/game_info.html**; **http://www. geocities.com/TimesSquare/Bunker/6501/aoe.html**;**http://zone.msn.com/msn_home.asp**; **http://www.igl.net**.

КЛАНЫ, КОЛЬЦЕВЫЕ ИНДЕКСЫ

В сети живет очень много кланов — поклонников популярной стратегии, но мы, по понятным причинам, рассмотрим лишь некоторые из них.

Рекомендую зайти на страницу клана под названием **Art of War** — **http://www.aowclan.com** — неплохой дизайн и музыкальное сопровождение. Кроме новостей, информации о членах, здесь представлены правила, по которым клан существует и играет, своего рода «философия жизни». Для общения геймеров **Message Board**. В разделе **Diplomacy** приведен список кланов — друзей и недругов, так что можете присоединиться, определив свой статус по отношению к хозяевам.

Еще один известный клан **The Knight of Camelot**, страничка которого находится на **http://www.angelfire.com/ mi/KoC/home.html**. Здесь вы найдете рассказ о составе и новостях клана, советы по стратегии, а также **downloads** и коды к игре.





Рекомендую посетить также страницу клана **Age of Kings** — **http://www.ageofking.org**. Там неплохая коллекция патчей, утилит, карт, а также работает форум. Советую обязательно зайти на **http://www.geocities.com/ TimesSquare/1528** и **http://www.webring.org/cgi-bin/webring?ring=ageofempires** — здесь находятся кольцевые индексы кланов с обширными списками, а также указаны требования и условия вступления для всех желающих.

РОССИЙСКИЕ РЕСУРСЫ

В российской части Интернета собрано немало ресурсов, посвященных незабвенной **Age of Empires**, причем многие из них не уступают аналогичным зарубежным. А если принять во внимание не такую уж малочисленную армию геймеров, не владеющих (или не желающих владеть) английским в достаточной степени, то преимущества родных сайтов для них очевидны. Впрочем, начнем-таки с зарубежного сайта, поскольку именно там случился удивительный казус. Не так давно на крупнейшем игровом сервере **Internet Gaming Zone** создана русская зона, объединяющая русскоговорящих игроков, не равнодушных к **Age of Empires**. Попасть сюда можно через **http://www.abcline.com/age/**. Здесь можно найти все, что касается игры: новости — самая свежая информация; для общения геймеров — чаты и конференции; подсказки — для новичков и опытных игроков; **downloads** и рейтинги.

В разделе Императоры.ru в настоящее время происходит регистрация российских игроков, для чего, кроме заполнения стандартной анкеты, рекомендуют установить (у кого еще нет) **ICQ**, что облегчит в дальнейшем подбор партнеров по игре. Очень полезно посмотреть раздел **«Справка»** — это перевод англоязычной **Help-зоны**, а в разделе **«Желтые страницы»** представлены более 300 ссылок на ресурсы во Всемирной сети, посвященные **AoE**. В ближайшей перспективе здесь будут организованы как чисто российские, так и смешанные (с участием иностранных игроков) турниры.

По адресу **http://www.fortunecity.com/underworld/sim/730** находится **Age of Kings Academy/New Site** — единственный из российских ресурсов, указанный в списке линков на сайте разработчика — **Ensemble Studio**. Здесь можно прочесть не просто описание игры, но и выяснить отличительные особенности **AoE** и **AoE2** — сравнительные характеристики скриншотов старой и новой версии игры, а также воинов. Довольно интересные наблюдения!



#20(53), ОКТЯБРЬ 1999

Наталья ДАВЫДОВА (nat@gameland.ru) ЭКСПЕРТ:

На сайте http://www.game.ware.ru Age of Empires входит в десятку лучших игр. Еще здесь можно скачать файлы и посмотреть коллекцию скриншотов. Другие российские ресурсы, посвященные любимой стратегии, можно найти, к примеру, на: http://www.games.dp.ua;

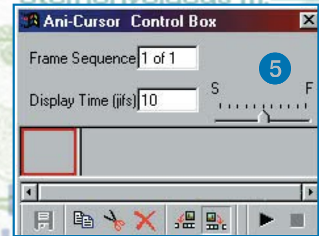
СИ-ONLINE

ЭКСПЕРТ: Александр ОЛЬХОВСКИЙ a.k.a. Demo Freeman (olkhset@online.ru)

САМОДЕЛЬНЫЕ КУРСОРЫ — ЭТО СТИЛЬНО!

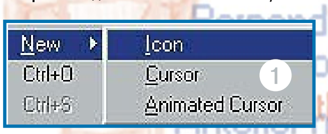
В 46-ом номере мы рассказывали, как менять загрузочные заставки. Сегодня речь пойдет о том, как самому сделать курсоры и иконки для файлов. В прошлый раз положение было хуже — запасных заставок в стандартной конфигурации Windows просто нет, и в Интернет это не такой уж распространенный товар. С курсорами куда проще — их навалом в разных темах и дополнениях. Но они вам могут не понравиться или просто-напросто надоесть. То ли дело свои — сам сделал, сам используй. В крайнем случае, хоть друга поразить! Ну что ж, приступим.

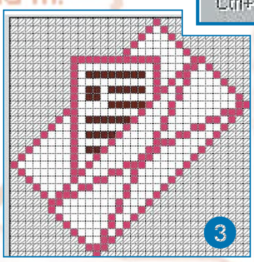
Курсоры (и те же иконки) можно создавать разными способами, но, по-моему, самый лучший (и быстрый) — с помощью специализированного редактора. Их, конечно же, немало. Лично я предлагаю остановиться на Icon Easel из пакета EasyApps, желательно не старее 98 года. Как всегда, мы решили не утруждать читателей поисками и разместили бета-версию программы на диске. Самостоятельно скачать ее можно с http://www.easyapps.com или http://tucowsa.runet.ru/tucows/ imgedit95.html (размер — 2,11mb). Хоть это и бета версия, но ее «хватает» надолго. Сначала она вообще работает без помех, а вот уже потом, по истечении некоторого срока, просто подсчитывает дни использования и говорит: «Пора зарегистрироваться!». Жмете OK, и она продолжает запускаться. Если же Icon Easel по каким-то причинам не устроит, можно посмотреть еще парочку неплохих курсорных редакторов. Это, во-первых, Icon Forge (http://www.cursorart.com), но его я сразу же откинул, ибо в использовании неудобен, на вид некрасив и через 30 дней «скисает» напрочь. Есть еще отличная студия (солидный пакет программ) по производству курсоров — MICROangelo. В нее входят аж пять подпрограмм — сама Studio, Animator, Explorer и две не менее полезные утилиты Engineer и Librarian. Но на описание ее работы не хватило бы страниц журнала! Если не пугает ее размер (что-то около 1mb) и не страшен 30-дневный срок, то тогда смело качайте прямо с сайта производителя — http://www.impactsoft.com.











Итак, вернемся к «избранному», а именно — EasyApps.

Как вы наверняка знаете, простые курсоры хранятся в файлах с расширением *.cur. Анимированные же курсоры (которые состоят из нескольких кадров) находятся в файлах с расширением *.ani. Иконки для файлов и ярлыков — в *.ico. Итак, запустив программу, кликайте в меню на File>New>Icon (Файл>Новая>Иконка) (рис. 1). Затем откройте список размеров (рис. 2) и выберите 32x32 256. Затем — цвет на панели справа (вверху над основной панелью есть два добавочных квадратика; штрих наискосок — это прозрачный «цвет»). Вообще тут два цвета (как и в Paint) — первый и второй. Первым рисуют, а вторым удаляют. Выбрать второй цвет — правая кнопка на палитре. На панели слева захватите нужный инструмент (1 — выделение, 2 — текст, 3 — пипетка, 4 — ручка (рисует квадратиками), 5 — кисть, 6 — ластик, 7 — заливка; затем идут разные геометрические фигуры). И сляпайте «нечто». Потом, естественно, File>Save As... и сохраните (ВНИМАНИЕ: При сохранении выбирайте правильный тип файла!).

Затем замените иконку какой-нибудь программы на свою. Что у меня получилось, можно видеть на рисунках 3 и 4. Теперь попробуйте сохранить этот же файл как курсор (.cur) и поставьте его вместо какого-нибудь курсора в Windows. Я думаю, как создавать курсоры, все теперь поняли ... Отдельного внимания заслуживают анимированные курсоры — *.ani. Если вы создаете новый (File>New>Animated Cursors), то появится еще одно окошко (рис. 5). Сначала нарисуйте первый кадр. Затем в окошке нажмите на кнопку добавления кадра и нарисуйте еще один (а можно и больше). Таковы основы создания курсоров и иконок. Ну а если у вас возникли вопросы — то пишите мне. Если же ничего не получилось или просто нет времени или желания, то заскочите на http://www.dnfs.da.ru и http://swins.da.ru — там найдется с десяток коллекций курсоров и тем! Ну а если хотите еще, то коллекция ссылок отыщется на http://www.shome. da.ru.

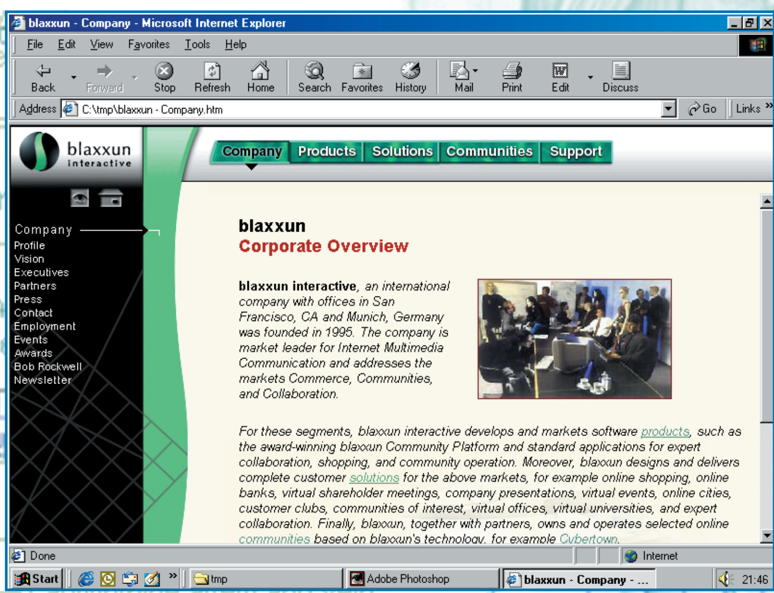
СИ-ONLINE

ЭКСПЕРТ: Дмитрий ПЛАТОНОВ (lucky1@orc.ru)

3D ЧАТ С ПОДДЕРЖКОЙ АКСЕЛЕРАТОРА

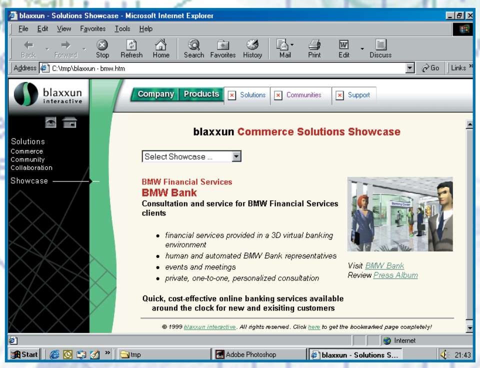
3D чат с Скользя по просторам всемирной паутины, изучая появляющиеся в ней технологии и продукты, все сильнее укрепляешься в мысли, что бредовая на первый взгляд идея модных пару лет назад фильмов про «виртуальную реальность» медленно но верно становится вполне материальной.

О чем это я? Да о формировании в Сети некоего подобия окружающего нас мира. Это когда-то на сайтах был голый текст, потом появились картинки, анимация и звук, теперь же представление информации переходит на новый уровень. Трехмерные интерактивные миры вскоре станут новым стандартом. И если развитие технологий и умонастроений в обществе не сменит темпов и направления, то через пару лет любая деловая встреча, туристическая поездка и даже банальный поход по магазинам будут возможны без отрыва от любимого кресла за монитором. Заметьте, при почти тех же ощущениях. Единственное, что может спасти человечество от вымирания посредством перехода в электронное бытие - это несовершенство устройств ввода-вывода . Насладиться видом на море с помощью компьютера можно, а вот искупаться нет. Пока...



Ну да хватит лирики, перейдем к самому источнику опасности для прогрессивного человечества. На сей раз она исходит от Blaxxun Interactive (www.blaxxun.com). Данная вредоносная международная компания основана в 1995 году и с тех пор сосредоточила усилия в области Мультимедийного Интернетовского Общения.

Говоря простым русским языком, она разрабатывает технологии создания в Интернет трехмерных миров, предназначенных для общения, деловых контактов и шоппинга. И, естественно, множит с их помощью число этих самых миров. На сегодняшний момент доступны как средства коммуникации (совершенно бесплатно), так и полный набор инструментов разработчика. Естественно, искать их следует по вышеупомянутому адресу.

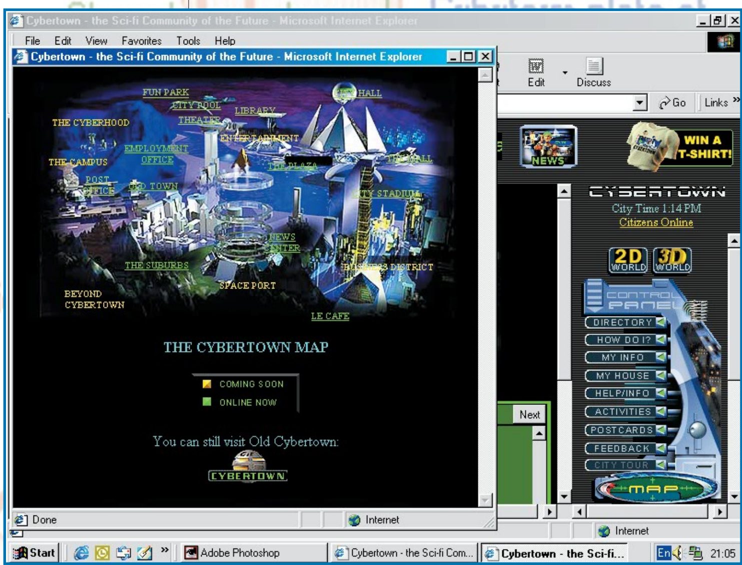


Насколько же все это привлекательно для рядового интернетчика, по странному стечению обстоятельств, занявшимся изучением новых электронных миров?

Надо признать, что все находится на высоком технологическом уровне. Мало того, что пользователь продуктов от Blaxxun оказывается в трехмерном пространстве, так еще по полной программе используются 3D ускорители и поддерживается голосовая связь. Конечно, по качеству графики до современных игр движку от Blaxxun... ммм... неблизко, но ведь это и не Интернет2. Зато уровень дизайна высок, что позволило разработчикам заинтересовать и включить в ряды заказчиков ряд торговых и финансовых организаций. Например, BMW Bank.



Как в него попасть? При выборе соответствующей ссылки вы переноситесь к входу в трехмерное здание, представляющее собой виртуальный офис вышеупомянутой финансовой организации. Причем офис отнюдь не пустой, а, как и в реальном мире, заполненный сотрудниками. Присутствующими, правда, в виде электронных двойников - ботов. Разумеется, клиенты могут рассчитывать и на общение с живыми служащими - если они доступны в данный момент. Конечно, многие сочтут подобную форму представления своей организации излишеством. Но согласитесь - беседовать с возможным клиентом не в банальной чатовой программе, а в солидном, соответствующем стилю банка помещении куда более завлекательно. Товар лицом.

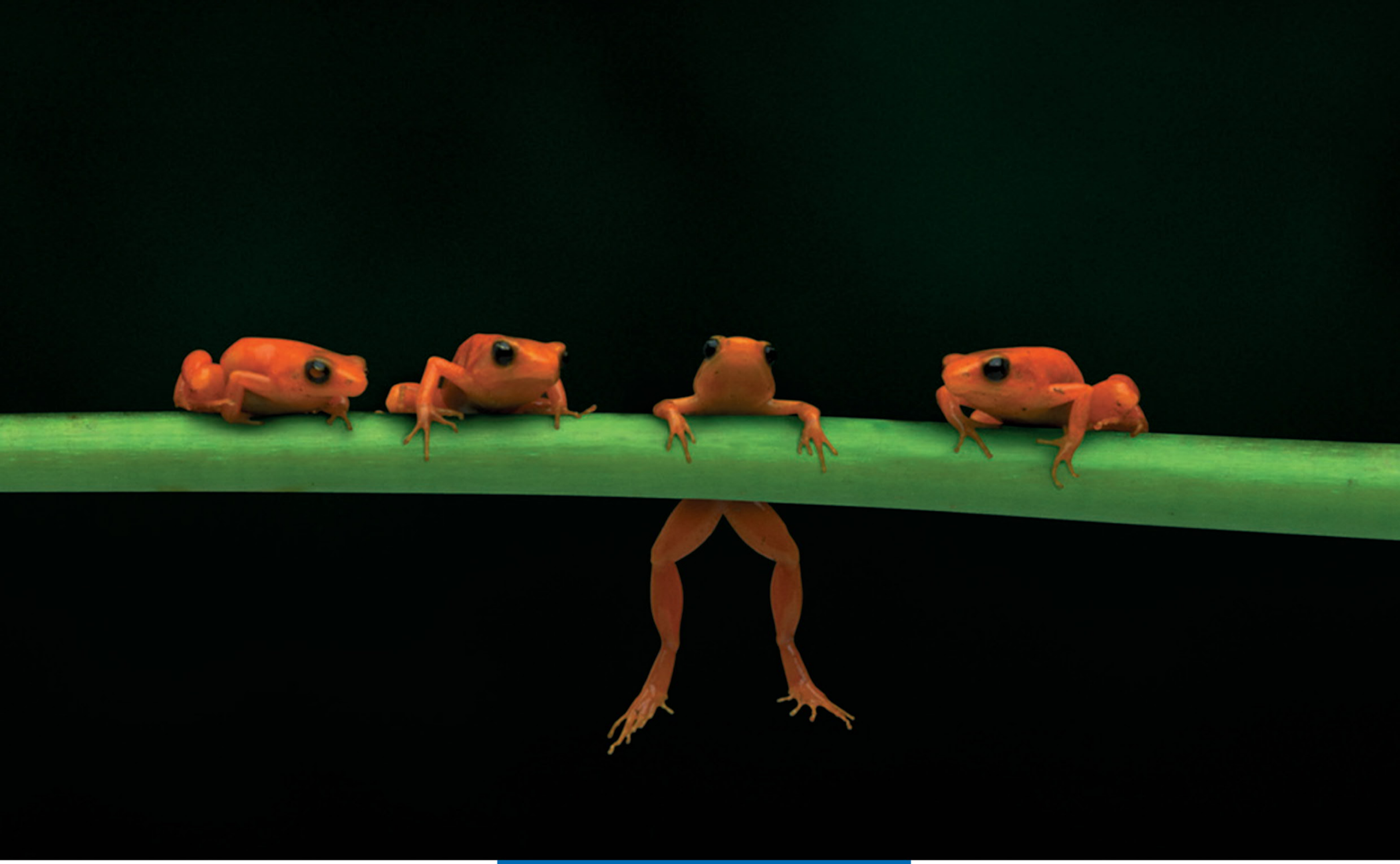


Ну да все это было бы для нашего человека не так интересно (много ли среди нас вкладчиков Банка БМВ?), но в целях рекламы могущества своих технологий Blaxxun создала и активно поддерживает CyberTown - сами они называют это онлайновым сообществом. Это трехмерный виртуальный мир, в котором присутствует почти все, что буржуины называют трудно переводимым словом entertainment. Музыка, книги, фильмы и, конечно же, игры. Реализовано это в виде некоего города, имеющего как общественные зоны, так и частную застройку. И по всему этому делу бродят электронные воплощения граждан CyberTown. Причем стать гражданином может любой - регистрация абсолютно свободна и занимает минуты. И с самого первого момента уже можно начинать обзаводиться собственностью - построить дом и завести в нем любимца (все того же бота), которого можно обучить приветствовать гостей и знакомить их с хозяином. Правда, стоит упомянуть, что домик выглядит довольно куцым (точнее - никаким) по сравнению с теми роскошными сооружениями, которые можно возводить в Active Worlds - но там-то за деньги. Кстати, если сравнивать творение Blaxxun с мирами AW, о которых наш журнал уже рассказывал, то оно во многом проигрывает. Не хватает глобальности и свободы действий. Но это дело времени.

Кому же все вышеописанное может быть интересно? В нашей стране и при данном уровне развития почти никому. Финансовые организации или торговые салоны мало полезны из-за некоторой оторванности России от мирового рынка (те же банальные кредитные карточки, с помощью которых оплачиваются покупки - у многих ли они есть?). Миры же типа виртуального Парижа пока не могут тягаться по качеству картинки с простыми фотоальбомами. Последний и решающий довод - общение с единомышленниками со всего мира. Вот уж потрепаться можно от души и на любые темы.

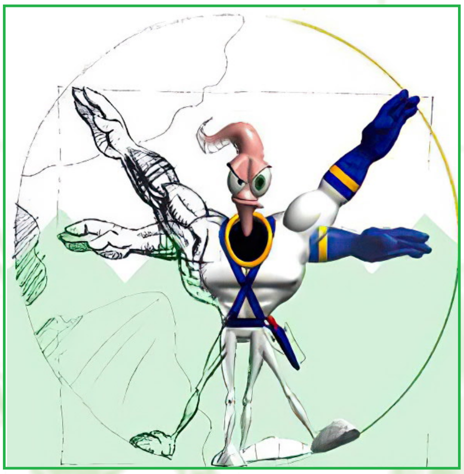
Конечно, по большому счету, выбор способов проводить свое драгоценное время при помощи Blaxxun невелик. Можно либо тусоваться, либо осматривать достопримечательности. Весь CyberTown - один большой, высокотехнологичный чат. Так что захотели пообщаться - вот вам еще одно неплохое местечко.

СИ-ONLINE



EARTHWORM JIM 3D







Вячеслав Назаров

Червякомания постепенно захлестывает мир. В том числе и мир компьютерных игр, в котором рожденные ползать существа уже успели стать настоящими супер-героями, любимцами невинных детей и закаленных в виртуальных боях воинов. Чего стоит один сериал Worms, пропитанный черным юмором и позволяющий воплотить все свои тайные фантазии, направленные на уничтожение своих друзей с помощью команд головорезов-червяков. Но среди циничных зверей розовой наружности встречаются и настоящие рыцари без страха и упрека, которые могут послужить примером для многих «гомо компьютерикус». Первым в ряду отважных животных стоит Земляной Червяк Джим (Earthworm Jim) — главный герой серии 2D-платформеров, созданных Shiny Entertainment. Именно игры Earthworm Jim 1,2 принесли ей заслуженную славу одного из лучших разработчиков аркад. Однако родители замечательной зверюги-мутанта не торопились давать ей новую жизнь на современных платформах. Эстафета перешла к юным натуралистам-червяководам из небольшой шотландской компании VIS, с азартом взявшихся за создание экранизации новых приключений Джима — игры Earthworm Jim 3D.

Платформа: PC, PSX, Nintendo 64
Жанр: 3D-arcade
Разработчик: VIS
Издатель: Interplay Productions
Онлайн: http://www.interplay.com
Дата выхода: IV квартал 1999

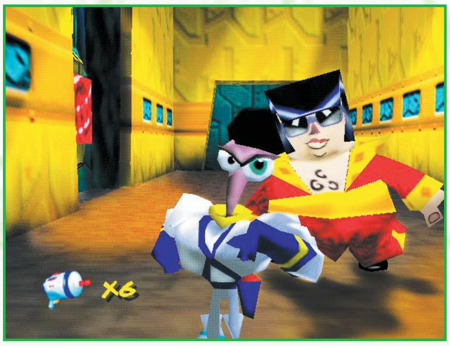
УШЕЛ В СЕБЯ. ВЕРНУСЬ НЕ СКОРО.

Сюжеты всех игр про отважного Джима отличались достаточной оригинальностью, что позволяло по-настоящему повеселиться во время его похождений. Но ребята из VIS, похоже, превзошли всех своих предшественников.

Как вы думаете, есть ли у червяков подсознание? Оказывается, есть, да такое, что будь сейчас жив старина Фрейд, то забросил бы он людей и направил весь свой психоанализ на изучение розовых бестий. И его первым клиентом наверняка оказался бы Джим. Ведь о закоулках и тайниках загадочной червивой души (среди психиатров именно она называется «подсознанием») он знает больше, чем кто-либо другой.

Все действие **Earthworm Jim 3D** будет происходить именно в коридорах головного мозга червяка Джима или в других органах, которыми обычно думают эти звери. Угодив под павшую при загадочных обстоятельствах корову, наш герой сумел не превратиться в лепешку, однако свое сознание все же где-то потерял. Таким образом гордость червей планеты Земля оказался в ловушке, в окружении собственных безумных идей и мыслей. Для того чтобы очнуться и вернуться в родной мир падающих коров, Джиму придется прорываться сквозь джунгли фантазий и лабиринты извилин, проявляя все свое мастерство, сноровку, а также познания в психологии.

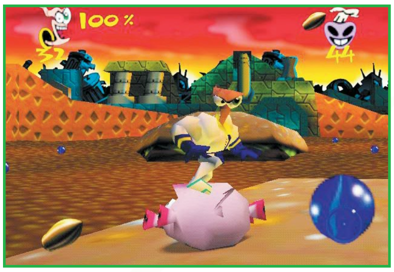






ЧЕРВЯК НЕ ПЛОСКИЙ. ОН — ТРЕХМЕРНЫЙ.

Очевидно, что **Earthworm Jim 3D** в технологическом плане является шагом вперед по сравнению со своими двухмерными родителями. При помощи современного 3D-движка игра обещает превратиться из симпатичного платформера в великолепное трехмерное мульт-шоу. Разработчики планируют добиться этого благодаря применению технологии сглаживания полигонов, и, если судить по скриншотам, у них все очень неплохо получается. Большое внимание в **Earthworm Jim 3D** разработчики в юбках уделяют проработке мимики главного героя: его лицо (если такое понятие применимо к червякам) выглядит чрезвычайно мило и симпатично. Помимо того что Джим сможет корчить уморительные рожи, он все еще останется героем, умеющим совершать невероятные выкрутасы, многие из которых перешли в игру из ее первых серий. Разумеется, среди них есть «голова-пропеллер» (Карлсон просто отдыхает), катание на поросятах, различные прыжки, кувырки и другие акробатические номера, которые не оставят равнодушным ни одного настоящего специалиста по червякам.



Окружающая действительность в **Earthworm Jim 3D** является полностью интерактивной. Абсолютно все бредни и фобии, обитающие в голове у Джима, будут осязаемы, а возможность вплотную пообщаться со своей мыслью, согласитесь, дорогого стоит. Но поскольку мыслительные процессы червяков весьма разнообразны, то и обитают они в разных закоулках мозга. Чтобы добраться до каждой из них, разработчики обещают обеспечить возможность путешествий по извилинам в любых направлениях. Причем, судя по просачивающейся из VIS информации, внутренний мир смелого червя-мутанта будет настолько точно смоделирован, что, гуляя по нему и размышляя перед очередным перекрестком, куда бы еще податься, из «лева» или «права» легко можно выбрать «верх», а то и «низ».

МНОГОУРОВНЕВОЕ *СОЗНАНИЕ*

В **Earthworm Jim 3D** будут присутствовать шесть зон (бес)сознания Джима, по которым ему суждено путешествовать для того чтобы вернуться к нормальной червячной жизни. Все эти области существенно отличаются друг от друга. В одних из них живут дорогие сердцу Джима иллюзии и светлые мечты, внезапно оказавшиеся под угрозой полного и безоговорочного уничтожения, другие представляют собой мир самых ужасных кошмаров и душевных переживаний. Таким образом, сознание героического червяка вместит в себя 32 уровня, которые распределятся между этими шестью зонами, позволив людям заглянуть в загадочную душу «червя земляного необыкновенного» и поразиться тому, насколько она похожа на их собственную.

80 *ВРАГОВ* И *ОДНА* ПОДРУГА

Как выясняется в **Earthworm Jim 3D**, в мозгах Джима водится огромное количество его недоброжелателей. Если быть точным, то в игре боевому червяку встретятся более 80 видов очень смешных и симпатичных врагов. Все они населяют определенные уровни, создавая феерическую картину того, что обычно творится в черепной коробке любого героического существа. Стоит хотя бы упомянуть Диско-Зомби, живущих на Пугательном уровне и старательно пачкающих клюквенным соком танцпол. Но это все вновь прибывшие неприятели. Разработчики не забыли пригласить для участия в игре и старых любимцев: милого Пси-ворона (Psycrow), широко известного в узких кругах Профессора (Professor Monkey-for-a-Face), а также симпатичного Котика (Evil the Cat). Такой звездный состав участников шоу безусловно привлечет к **Earthworm Jim 3D** как легионы новичков, которые впервые познакомятся с Джимом, так и закаленных в боях ветеранов, желающих тряхнуть стариной, а заодно посмотреть, что же творится в голове их брата по оружию.



Кроме таких серьезных личностей на стороне противников супер-червяка выступит и огромное количество «домашних» зверюшек. Например, смешные свиньи в новой игре будут изображать гангстеров, а безумные коровы превратятся в крутых авторитетов этого скотного двора.

Среди новых персонажей, которые впервые появятся в **Earthworm Jim 3D**, окажется и червяк альтернативного Джиму пола по имени Ким или, как любят говорить сами разработчики, — Earthworm Kim. В связи с этим возникает закономерный вопрос: неужели у одинокого борца за справедливость Джима появится возможность завести (во всех смыслах) червеобразную подружку? Кроме того, этот факт обещает произвести революцию в мире биологов и просто червеводов-любителей. Ведь до последнего времени считалось, что полового разделения у розовых хвостатиков не существует и живут они без забот и хлопот, не утруждая себя ухаживаниями друг за другом и не страдая от любовной лихорадки и постлюбовных депрессий, что так свойственно людям-человекам. Но благодаря **Earthworm Jim 3D** становится совершенно очевидно, что это мнение в корне не верно, а значит, червяки по уровню своего развития находятся не так уж далеко от людей, как того многим хотелось бы.

АРСЕНАЛ *ЧЕРВЯ*

Но оставим лирические рассуждения на откуп поэтам и философам, а сами вернемся к отважному Джиму, которому суждено прорываться на свободу из области бессознательного. Создавая **Earthworm Jim 3D**, разработчики постарались сохранить все радостное безумие предыдущих игр, что сказалось и на оружии, которое будет использовать бравый червяк. Всего в его арсенал войдут 13 приспособлений для борьбы с супостатами, среди которых встретится базука, стреляющая воняющими бомбами, а также «ружье пацифиста», использующее в качестве боеприпасов очень симпатичные цветы.

БЕЗУМИЕ *ПРОДОЛЖАЕТСЯ.* ТЕПЕРЬ *В* 3D.

Глядя на то, как идет разработка **Earthworm Jim 3D**, все больше убеждаешься в том, что шотландским ребятам почти наверняка удастся создать игру, которая по юмору и общей притягательности окажется достойной своих предшественников. А приятная графика и множество нововведений дают ей все шансы стать одной из самых популярных игр жанра. А пока она еще не вышла из под компиляторов программистов VIS, всем нам стоит заняться изучением психологии дождевых червей, дабы более точно представлять, с чем нам предстоит столкнуться в **Earthworm Jim 3D**. Хотя таких героев, как Джим, надо еще поискать...

СИ *PREVIEW*

INVICTUS: IN THE SHADOW OF OLYMPUS





Удивительно, что мифы Древней Греции так редко становятся основой для компьютерных игр. Объяснения этому факту я не вижу — отчего-то гейм-мекерам куда проще состряпать свою собственную вселенную и соорудить для нее свою собственную историю. Наверное, не хотят нарушать копирайт Гомера.

Сергей Дрегалин

ОЛИМПИЙСКИЕ РАЗБОРКИ

Invictus, анонсированный компанией Interplay буквально несколько недель назад, основан на реальных мифологических событиях. Реальные боги, реальные Герои, реальные битвы, а главным историческим документом выступает «Одиссея», от которой и отталкивались разработчики, выстраивая по кирпичикам сюжетную канву **Invictus**.

Итак, после победоносных приключений Одиссея и его жестокой мести коварным, не в меру разгулявшимся женихам Афина — богиня мудрости и войны (а еще она так ткать умеет — Матроскин со своей машинкой умрет от черной зависти), окрыленная успехами протеже, начала хвастать на Олимпе о своих чудесных способностях. Дескать, любой, кто попадает под ее покровительство и опеку, превращается из обычного смертного в Героя. А Герои, как вы знаете, ребята серьезные — не боги, конечно, но на ступень повыше, нежели обычный люд.

Выслушав напыщенные речи Афины, Посейдон, давно точивший зуб на божественную воительницу, объявил, что все это не более чем бахвальство и никаких способностей Афины не хватило бы на то, чтобы Одиссей вышел целым и невредимым из таких серьезных приключений. Удача — и не более того.

Афина с легкостью приняла вызов и предложила Посейдону состязание. Она берет под свое крыло обычного смертного и, покровительствуя ему в сражениях и испытаниях, делает из него Героя. Самоуверенный Посейдон рассмеялся и сказал, что он даже сам вышлет в помощь несчастному нескольких великих Героев, дабы тот не умер от первой же грозы.

Итак, божественные перчатки были брошены. Выбор смертного был произведен. И как вы думаете, на кого указал перст судьбы?..

КАК СТАТЬ ГЕРОЕМ

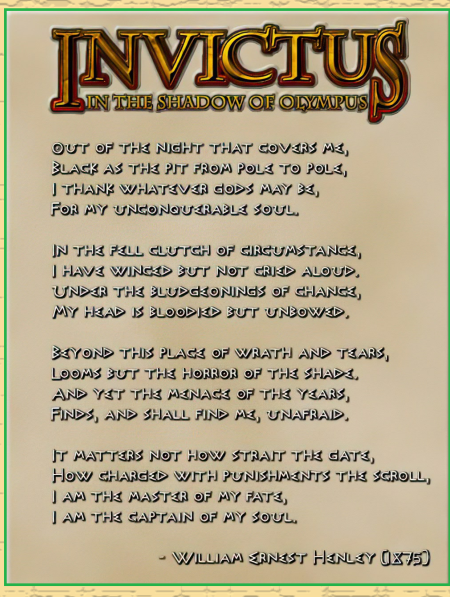
За Interplay закрепляется прочное клеймо — RPG-контора. Как ни странно, **Invictus** к этому жанру не относится ни на йоту. Это стратегия. Только не та стратегия, о которой вы наверняка подумали. Все обстоит несколько иначе.



Я постараюсь собрать вместе все те несколько строчек основных «фич» игры, которые присутствуют в пресс-релизе, но учтите, что информация об игре настолько туманна, насколько туманной она может быть после первого анонса. Но все же кое-что имеется. Итак, **Invictus** — стратегия, вероятно в реальном времени. Основное ее отличие от ортодоксов жанра — наличие центрального персонажа (тот, что метит в Герои) и работа ограниченной партией. Насколько я понял — нечто вроде «миссий-ходилок» в Warcraft или C&C (беру классические примеры).

В отряд можно набирать разных тварей — от гарпий до горгон, всего более трех десятков разных мифологических существ. Некоторые из них, очевидно, обладают уникальными способностями — опять же все строго по Гомеру — горгоны, например, превращают плоть в камень и так далее.

Судя по скриншотам, состав партии не должен превышать двенадцать (а скорее всего, восемь) существ. Вследствие такой немногочисленности, можно и нужно заниматься индивидуальной экипировкой каждого... кхм... солдата. Будет реализована и система набора опыта вкупе с переброской войск из одной миссии в другую.



Платформа: PC
Жанр: Стратегия
Разработчик: 17 degrees East, Quicksilver
Издатель: Interplay
Требование к компьютеру: PII 350, 64Mb RAM
Онлайн: http://www.interplay.com/invictus/index.html
Дата выхода: Рождество 1999 года




Теперь о легендарных героях. Подарки Посейдона можно призывать «в любой момент» (цитата!), в частности, Ориона с огненными стрелами (был такой охотничек), Геракла (у римлян — Геркулес) с умением вызывать землетрясения и Кадма (брат Европы), способного поднимать мертвых. Обратите внимание на четыре окна в левой нижней части экрана — скорее всего, они предназначены для вызываемых героев.

Технологически игра базируется на воксельном движке. Симпатичном, надо сказать, воксельном движке — все представленные картинки смотрятся весьма достойно. Антураж самый разнообразный (города, пустыни, подземелья), ландшафт отнюдь не плоский, камера масштабируется и вращается — в техническом отношении все безупречно. В плане управления тоже должно быть все Ок, так как если уже на данном этапе предусмотрены переключения на разные виды построений, то об остальном можно не беспокоиться. Наверное.

Еще одна не совсем обычная для стратегий особенность — взаимодействие с неигровыми персонажами. Смысл взаимодействия в следующем — подружились с кем-то в самом начале игры, оказали дружественную услугу — значит, ближе к финалу, глядишь, добром вам отплатят. Что-то еще говорится про альянсы, кровную вражду, но пока это только слова, не подкрепленные примерами.

Multiplayer будет присутствовать, причем во всех своих возможных модификациях. Точное число максимальное игроков не уточнялось.

Впрочем, еще много чего не уточнялось по **Invictus**. Что же, остается только ждать, когда, наконец, разработчики поточнее определятся со своими задумками и приоткроют плотную ширму, скрывающую их очень любопытный проект.

Ждем? Однозначно!

СИ PREVIEW

Платформа: PC
Жанр: 3D-action
Разработчик: Refraction Games
Издатель: Take 2 Interactive
Онлайн: http:// www.take2games.com
Дата выхода: октябрь 1999

CODENAME: EAGLE





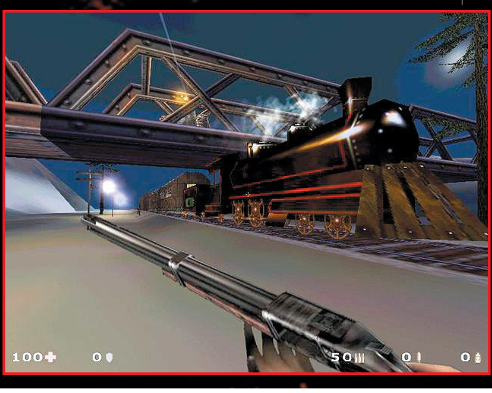


Вячеслав **Назаров**

Дело 3D-action живет и процветает. Причем процветает настолько, что буквально каждые несколько дней к нам приходят телеграммы, прилетают почтовые голуби, прибегают гонцы в сапогах-скороходах, которые приносят одни и те же известия. Разумеется, о том, что к выходу готовится очередной 3D-action-шедевр. Не оказалась исключением и чрезвычайно симпатичное заказное письмо, доставленное неким гражданином весьма почтальонской наружности. Какая-то неведомая сила (а может быть, наоборот - ее полное отсутствие) не позволила использовать кипу бумаги по его прямому назначению, а заставила прочитать послание от корки до корки, постепенно наполняя головной мозг приятными мыслями по поводу светлого игрового будущего. Ведь авторы опуса, в число которых вошла знаменитая Take 2 Interactive, обещали в самом скором времени порадовать нас игрой, сочетающей в себе и стремительный action, и захватывающее приключение, и даже кучу стратегических элементов. Неудивительно, что я тут же помчался на охоту за информацией об этом проекте под кодовым названием Codename: Eagle.

ДВОЙКА ПО ИСТОРИИ

Но первым, что поражает в грядущей игре и заставляет усомниться в наличии нормально функционирующих мыслительных органов у ее разработчиков, является сюжет **Codename: Eagle**. Создатели этого проекта утверждают, что в начале 20-х годов нашего столетия Царь Всея Руси внезапно умер, оставив престол своему сынульке. Новоиспеченный государь Петр однако не собирался ограничиваться управлением великой страной. Решив повсеместно навести «русский порядок», он направил всю мощь державы в военное русло, начав захватывать одну страну за другой. По мере того как планы самодержца все больше приближались к полному и безоговорочному выполнению, еще не оккупированные страны стали жестоко бить тревогу и в спешном порядке создавать Альянс, дабы противостоять русской военной машине. В рамках этой организации была создана Команда Теней, которой поручались самые рискованные задания в тылу врага. Все члены (по другому и называть-то их не хочется) отряда имели клички, соответствующие цветам радуги, и весьма примечательным является тот факт, что игроку предстоит стать «Красным» и уже в его роли выполнять самые невероятные миссии, мешая осуществиться замыслам мирового злодея - русского царя...



КРАСИВЫЙ БРЕД

Если предыдущий абзац не отбил у вас охоту иметь что-либо общее с этой поделкой буржуинских разработчиков, то имею честь сообщить вам, что с графической точки зрения к **Codename: Eagle** не должно возникнуть практически никаких претензий. Игра создается на уникальном 3D-движке, который, помимо того что дарит жизнь поразительным по красоте моделям персонажей, а также миру, где обитают герои и злодеи, отличается очень неплохой физической системой. Разработчики утверждают, что в **Codename: Eagle** найдут свое отражение гравитация, сопротивление воздуха, сила трения и еще великая масса явлений, с которыми мы сталкиваемся в реальной жизни. Остается только надеяться, что физику создатели игры знают несколько лучше, чем историю.

В **Codename: Eagle** наблюдать за безобразиями, творящимися почти 80 лет назад, можно будет от первого или от третьего лица, переключаясь между бесчисленным количеством установленных заботливыми разработчиками виртуальных камер. Кроме того, настоящие операторы смогут попробовать самостоятельно управлять камерами, чтобы создать именно тот вид, в котором лучше всего наслаждаться полностью интерактивным окружением.

ИГРА ДЛЯ НЕ ПАТРИОТОВ

На протяжении 12 миссий **Codename: Eagle** игрокам придется заниматься исключительно подрывной деятельностью, направленной супротив великой и могучей России. Среди заданий, которые выпадут на долю Мальчишей-Плохишей, решивших встать на сторону антирусского Альянса, можно назвать, например, заказные убийства, обязательным элементом которых является контрольный отрез головы. «Красным» бойцам придется разминировать движущиеся паровозы, хотя я и не думаю, что благородные русские воины стали бы закладывать взрывчатку в поезда и дрезины. Не обойдется дело и без похищения секретных планов самогонных аппаратов, разрушения плотин, построенных отечественными бобрами, освобождения заложников и уничтожения супероружия. Вообще, **Codename: Eagle** буквально переполнен самыми разнообразными гадостями, которые игроки будут вынуждены чинить своим согражданам.

Для того чтобы успешно безобразничать на российской земле, диверсантам придется научиться многим приемам, которыми владеет любой выпускник школы террористов. Разумеется, в **Codename: Eagle** еще не обстрелянных врагов русской идеи бросят в самое пекло войны, предоставив возможность самостоятельно получить все необходимые навыки. Подобная система имеет свои плюсы, и уже спустя несколько миссий игроки смогут почти профессионально управлять самой разнообразной техникой, начиная с симпатичных грузовичков и заканчивая очаровательными бипланами.

ПЛОХО МЫ ЕЩЕ ВОСПИТЫВАЕМ НАШУ МОЛОДЕЖЬ!

Codename: Eagle обещает быть весьма неоднозначной игрой. С технической стороны она выглядит весьма многообещающе, но сюжет навевает определенные сомненья относительно ее судьбы в России. Пожалуй, это один из немногих случаев, когда мне не хочется, чтобы разработчики выполнили все свои обещания. Впрочем, у них еще есть время исправиться.

СИ PREVIEW



ЛИЦЕНЗИЯ НА МАССОВОЕ УБИЙСТВО



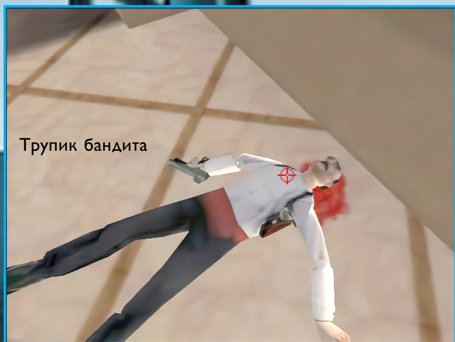
Успеют ли добежать живыми?



Еще один труп в музее



Жить осталось чуть-чуть...



Трупик бандита

ДОСТОИНСТВА

Отличная графика. Огромное разнообразие оружия и снаряжения. Система подготовки операций позволяет в полной мере воспользоваться мощью своего интеллекта в борьбе с террором.

НЕДОСТАТКИ

Несмотря на всю свою силу, бойцы ужасно медленно забираются на встречающиеся препятствия. Огромное количество функциональных кнопок делает управление отрядом довольно непростой задачей.

РЕЗЮМЕ

Отличная игра для всех, кому надоело наблюдать со стороны за бесчинствующими исламистами-фундаменталистами и прочими террористическими элементами и хочется вплотную заняться их воспитанием.

8.5

1.5	VIDEO
1	SOUND
2	INTERFACE
2	GAMEPLAY
1	ORIGINALITY
1	ADDITIONS


Даже крови в его голове мало...



Платформа: PC
Жанр: 3D-action/тактика
Издатель: Red Storm Entertainment
Разработчик: Red Storm Entertainment
Требования к компьютеру: P-233 (с 3D-акселератором), P-266 (без 3D-акселератора), 32Mb RAM
Интернет: http://www.redstorm.com

RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR

Вячеслав Назаров

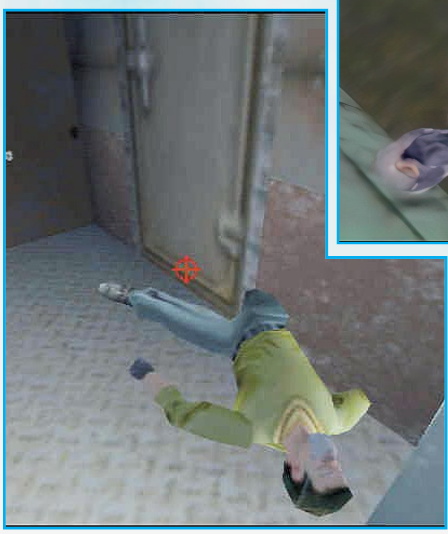
К сожалению, тема терроризма занимает все большее место в нашей жизни. В реальном мире мы чуть ли ни каждый день получаем сведения об очередном взрыве (и отнюдь не «фруктовой свежести», а кое-чего более гексогенового), захвате заложников и прочих гадостях, уже ставших неотъемлемыми атрибутами современного общества. Мир иллюзий не отстает от своего брата, и вот уже Фабрика Грез выпускает одну за другой картины, повествующие о пироманьяках, «борцах за свободу» и прочей швали, шагающих к власти по кровавой дороге и не щадящих никого, кто попадается у них на пути. В качестве примера можно привести уже ставшую классикой «Отходную молитву» или недавно вышедшую на экраны «Дорогу на Арлингтон». Не отстают от своих голливудских коллег и создатели виртуальных развлечений — команды разработчиков компьютерных игр, их же издатели, а также фирмы, объединившие в себе и то, и другое, создают шедевры и не очень, посвященные этому злу и борьбе ним. Самым ярким образцом подобных проектов, конечно же, является Rainbow Six, появившаяся на свет в прошлом году, благодаря стараниям Red Storm Entertainment. Снискав народную любовь, игра стала настоящим открытием, поставив жирную точку спокойному существованию виртуальных злодеев. Отныне у них появились серьезные противники — отважные спецназовцы из команды Радуга 6.

РАДУГА ВОЛШЕБНЫХ АВТОМАТОВ

Разумеется, все с нетерпением ждали выхода продолжения антитеррористического сериала. Во время этого утомительного процесса разработчики слегка развлекли игроков add-on`ом под названием Eagle Watch, однако они не переставали трудиться над второй частью игры. И вот свершилось: **Rainbow Six: Rogue Spear** наконец-то перед нами. Как говорит продюсер обеих частей Карл Шнурр (наверняка его папу звали Бикфордов): «При создании Rogue Spear нашей целью было заглянуть в каждый уголок игры, посмотреть в глаза каждому байтику кода. Мы постарались изменить или улучшить практически все в игре. И нам это удалось».


Ну и страшны же вы, ребята...


Павший герой



РУССКИЙ С АРАБОМ БРАТЬЯ НАВЕК?

На террор нужно отвечать террором. Зверей в человеческом обличье необходимо уничтожать как бешеных собак: предельно быстро и жестоко. Если гнусный захватчик заложников отрежет своей жертве руку, то ему надо отрезать руку и ногу, если откромсает ногу, то поплатится своими рукой и ногой, лишит невинную жертву руки и ноги — останется без рук, ног и аппендицита. Именно так и никак иначе. Зло должно быть наказано. Как сказал премьер-министр России г-н Путин (это не я придумал, честное слово) говоря о наших местных злодеях: «Мы их будем искать и обязательно найдем. Хоть в туалете аэропорта. Найдем и замочим в сортире».

Именно это, фактически и было поручено антитеррористической команде Радуга 6, которую мировое сообщество сколотило из профессионалов в области уничтожения отрицательных персонажей и поставило на защиту самого себя. Подойдя к делу с душой, бравые вояки начали успешную войну со злом практически во всех его проявле-


Ну прямо не террорист, а вылитый Майкл Джексон


Сейчас начнется штурм


Еще двумя лучами Радуги стало меньше



Тренировка

ниях, став незримым щитом между гнусными террористами и мирными гражданами. Однако, несмотря на все усилия «радужных» бойцов, планету Земля накрыла волна чудовищных актов вандализма, которые, как оказалось, явились плодами тесного сотрудничества двух главных врагов человечества: русской мафии и ближневосточных исламских террористов. Вместе эти ребята решили навести на земле глобальный хаос, дабы спокойно предаваться своим криминальным делишкам. Но спасатели, конечно, как в кино, всегда успели и вовремя раскрыли коварные замыслы злодеев, ну и незамедлительно принялись выполнять самые разнообразные миссии, дабы решить весьма банальную задачу — разрушить до основания весь мир насилья и воцарить на планете мир и согласие. Именно этим и предстоит заниматься игрокам, встав во главе могущественной Rainbow Six.

ПО МЕСТАМ БОЕВОЙ СЛАВЫ

Как и в последней игре, посвященной подразделению Радуга 6, Rainbow Six: Eagle Watch, действия в Rogue Spear разворачиваются в реально существующих местах. Например, первая же миссия перенесет вас в Metropolitan Museum of Art, где придется спасать заложников и отстреливать террористов, маскирующихся под мумии и сфинксов (в музее выставлена экспозиция, посвященная искусству Древнего Египта). Вообще, в роли главы супер-команды вам предстоит посетить вместе со своими головорезами немало разных стран. Среди них на первом месте по значимости, конечно, стоит Россия. Например, бойцам придется выполнять задания в складских помещениях, находящихся на окраине Санкт-Петербурга, уничтожать террористов на их базе, расположившейся в сибирской тайге. Немало крови (будем надеяться, чужой) прольют ваши подчиненные и в горах Кавказа. Многие задачи предстоит решать в экстремальных условиях, а зима вместе с семейной парой гололеда и гололедицы, а также прочими недружелюбными эффектами обязательно вплеснет еще немало адреналина в вашу кровь. После таких ужасов миссии в пражской опере и даже в горящем ярким пламенем войны Косове наверняка покажутся не более чем приятными прогулками, впрочем, не лишенными некоторой необычности.

На пути к вселенскому счастью всего человечества отряду Радуга 6 придется даже сражаться с террористами, захватившими Боинг-747. «Мы получили множество писем, телеграмм, почтовых голубей и посланий в бутылках, в которых нас просили добавить в игру какие-нибудь операции по освобождению похищенных самолетов. А так как мы и сами давно хотели воплотить это в жизнь, то в Rainbow Six: Rogue Spear вы наконец-то можете почувствовать себя в роли отважного бойца, спасающего несчастных стюардесс Внуковских авиалиний», — так объяснил появление подобного нововведения в игре сам Карл Шнурр.

ЖИВОПИСНЫЙ АНТИТЕРРОРИЗМ

Графическая сторона Rainbow Six: Rogue Spear обеспечивается совершенно новым 3D-движком, который в корне отличается от своего предшественника. Как рассказывает все тот же Шнурр, сидя как-то вечером в местной забегаловке и попивая пиво, они признали, что с визуальной стороны первые игры серии были далеки от совершенства. Поэтому тут же было принято трезвое решение направить силы на качественное изменение существующего графического механизма, дабы привнести в игру реализм, пугающий виртуальных бойцов до костного мозга. В итоге мы получили замечательные спецэффекты, которые включили в себя разнообразные погодные условия, начиная со снега с дождем и заканчивая дождем со снегом. Мы сможем увидеть дыхание бойцов на морозе и отпечатки их следов в грязи и лужах крови...


Заложник. На первый взгляд...

Разумеется, разработчики не обошли вниманием динамическое освещение, мультитекстуры и великое множество других технологических решений. Благодаря этому Rainbow Six: Rogue Spear стала не просто симпатичнее предыдущих проектов, но как будто еще больше наполнилась жизнью. Она заставляет по-настоящему переживать за своих подчиненных, когда их выступающие из-за мраморных колонн части тел становятся мишенями для врагов, а вытекающая из-под заложника лужа, например, крови наполняет душу жалостью к жертвам и ненавистью к палачам.

Кроме того, при помощи секретных технологий разработчикам удалось создать карты, кажущиеся по-настоящему огромными. В совокупности с различными эффектами это дает поразительный результат, выражающийся в том, что вы действительно переноситесь в те места, где разворачиваются драматические события. Поэтому, когда будете гулять по музеям да операм, не отвлекайтесь на окружающие красоты и чудеса и не забывайте об истинных целях вашего визита: уничтожении террористов. Кроме того, новый движок позволяет включить мультиоконный режим, обеспечивающий одновременный контроль за всеми подчиненными, что является чрезвычайно полезным во время выполнения операций.

ФИЗИКА УБИЙСТВА

Физическая модель в Rainbow Six: Rogue Spear заставляет еще раз убедиться в том, что в Red Storm Entertainment работают люди, знающие и уважающие законы природы, настолько хорошо в игре смоделирована действительность со всеми ее реальными правилами и ограничениями. В антитеррористическом боевике существует огромное количество оружия и боеприпасов (о них подробнее чуть ниже), которые, помимо того что действуют по своему пря-


Бойня





мому назначению — уничтожают врагов, еще и оказывают огромное влияние на лиц, ими пользующихся. Например, не вовремя взорванная граната или новогодняя хлопушка могут очень сильно оглушить руководство в вашем лице и, соответственно, лишить вас возможности слышать что-либо, кроме звона в ушах. Также, при неосторожном обращении с фонариками, вы имеете шанс на некоторое время ослепнуть, причем зрение будет возвращаться постепенно, с неохотой (глазные яблоки просто отказываются наблюдать творящийся вокруг ужас), а это уже грозит скоропостижным окончанием операции и правительственной наградой. Посмертной, конечно.

Вообще, в **Rainbow Six: Rogue Spear** то, как будете умирать вы и ваши террористические жертвы, очень сильно зависит от условий, в которых вы действуете. На излете пули теряют свою убойную силу, а значит, чем дальше находится цель, тем меньше вероятность завалить ее с первого выстрела. Различные виды защиты, такие как бронежилеты, каски и прочие элементы туалета спецназовцев также очень точно смоделированы, то есть они обладают совершенно определенной останавливающей способностью. И, например, если вы нарядите своего бойца в ничем не пробиваемый скафандр, а какой-нибудь коварный террорист решит испытать на нем верный АКМ, то вполне вероятно, что ваш герой не будет даже ранен, однако сполна ощутит силу шедевра российского оружия и даже будет вынужден некоторое время полежать в кустах, размышляя о смысле жизни.

АНИМАЦИЯ СМЕРТИ

Значительным усовершенствованиям в **Rainbow Six: Rogue Spear** подверглась и анимация персонажей. К 120 движениям, которыми пользовались как террористы, так и их истребители в старых играх, были добавлены еще 400. И теперь негодяи, охраняя своих заложников, болтают друг с другом, пьют пиво, закусывают его булочками с маком и делают это абсолютно правдоподобно. Их благородные противники из Радуги 6 научились прятаться за самыми разными объектами, эффективно используя рельеф местности. Представляете, зеленый как крокодил спецназовец ложится на газон, и его не видно! Ваши подчиненные и их кровные враги научились передвигаться перебежками, а также наконец-то обрели способность нормально перемещаться в узких пространствах, не устраивая пробок и заторов. Что касается неизбежного во время опасных операция ущерба для здоровья обеих сторон, то надо сказать, что раненые бойцы, впрочем, как и бандитствующие элементы, начинают неуклюже двигаться, некоторые даже оказываются не в состоянии перезарядить оружие, ну а меткость их стрельбы снижается не по дням, а по секундам...

ВЕРНОСТЬ ТРАДИЦИЯМ

Несмотря на огромное количество нововведений в **Rainbow Six: Rogue Spear**, суть игры осталась неизменной — защита униженных, оскорбленных, убогих и слабоумных и полное уничтожение их обидчиков. Сохранилась и даже стала еще более глубокой атмосфера Игры. Ведь главным отличием **Rainbow Six`ов** от всех остальных 3D-action`ов, напичканных кровавыми потрошителями могил, марсианами и просто зомби, было чувство собственной незащищенности, ощущение того, что ты смертен так же, как и твой враг, а может быть, и еще больше. Так и приходится жить в мире **Rainbow Six: Rogue Spear**, не зная, откуда ждать удара, кто перед тобой: невинная жертва или хорошо замаскировавшийся враг — жить, будучи готовым умереть в любую минуту.

СООБРАЗИТЕЛЬНЫЕ ВРАГИ

В новой игре это чувствуется очень хорошо и во многом благодаря новой системе AI врагов и друзей. В первую очередь стоит коснуться поведения и общего интеллектуального развития террористов. Хотя вы и ваш отряд будете сражаться с противниками, отстающими от вас в подготовке и вооружении, надеяться на легкую победу не приходится. Допустим, лучшим бойцам удалось проникнуть на объект, прикинуться ветошью и не отсвечивать. Но если во время обхода помещений террористический охранник заметит что-то подозрительное, его реакция будет мгновенной: расстрелять все что шевелится, а что не шевелится — затоптать ногами. Поэтому таких гадких людей рекомендуется уничтожать еще до того как они встанут у вас на пути. Эффективнее всего это делать честно и благородно — стрелять в спину, когда никто не видит. Ведь в этом случае арабский вояка или русский мафиози даже не успеет снять с плеча автомат. Именно для подобных акций и предназначены снайперы, которые впервые вошли в команду в **Rainbow Six: Rogue Spear**. Однако, занимаясь методичным отстрелом из засады антисоциальных элементов, надо следить за тем, чтобы они были одни. Иначе, во-первых, из ближайших кабаков могут сбежаться его друзья-товарищи, а во-вторых, вы рискуете нарваться на шквальный огонь, который откроет напарник заваленной личности. Причем, в приступе панического страха он может забиться в самый дальний угол и устроить из него маленькую крепость, откуда его будет очень нелегко выкурить: террористы знают толк в прятках.

Чтобы избежать подобных неприятностей, перед началом операции ее необходимо тщательно спланировать. В **Rainbow Six: Rogue Spear** сделать это будет намного проще, чем в предыдущих играх, так как теперь в наше распоряжение поступает трехмерная карта объекта, который и должен стать братской могилой для врагов человечества. Пользуясь всеми преимуществами трехмерности, можно оптимальным образом проинструктировать своих подчиненных, и будьте уверены — ваши приказы будут выполнены в точности.

НУ, ТАЛАНТЛИВЫЙ УЧЕНИК ПОПАЛСЯ!

В **Rainbow Six: Rogue Spear** интеллектуальный уровень бойцов отряда стал значительно выше, нежели в предыдущих играх. Так, на открытых пространствах, например, они смогут использовать пули в цельнометаллической оболочке (впрочем, могу ошибаться в терминах — военных академиев не кончали), не боясь рикошета. Для бойни же в узких коридорах им весьма пригодятся полые пули. Кроме того, как уже было сказано выше, ваши напарники теперь очень неплохо ориентируются в пространстве, а, следовательно, переживать по поводу того, что терминаторы начнут толкаться, пихаться и всячески тормозить в узких местах, больше не придется.

НОВИЧКИ

В **Rainbow Six: Rogue Spear** к старым проверенным бойцам добавились еще 10 отважных вояк, собранных со всех концов света. Среди тех, кто станет коллегой 20 ветеранов, закаленных в предыдущих играх, можно назвать киприотку Галанос. Эта девчушка, чьи глаза, по словам боевых товарищей, разят сильнее пуль, является опытным бойцом, спокойно и хладнокровно решающим все проблемы при помощи нажатия на курок. Еще одним новичком является американец Гомер Джонсон — ярый приверженец тактики снайперской войны. Правда, его психическое здоровье внушает некоторые опасения, так как воин все свое свободное время проводит либо убивая на охоте зверей, либо дома у своих престарелых родителей любуясь коллекцией оружия. Француз Луис Луизель является его прямой противоположностью — любитель вина и женщин, он считается одним из лучших бойцов отряда, а его поразительная меткость уже давно стала притчей во языцех. Педантичность египтянина Джамиля Мурада гораздо больше подошла бы какому-нибудь немецкому бюргеру, но тетка Судьба распорядилась иначе: после получения задание и выяснения плана операции ничто не сможет помешать ему завершить его точно по графику. Зато немец Дитер Вебер, в отличие от своего египетского коллеги, представляет собой обаятельного раздолбая, которого держат в команде по каким-то загадочным причинам. Его лучшим другом стал огромный англичанин Эдди Прайс, отличающийся пристрастием к курению трубки и чтению комиксов про Шерлока Холмса. Выходец из Белоруссии Аркадий Новиков является гордостью Радуги 6. Сочетая в себе недюжинную силу и острый ум, он служит гарантией того, что отряд выполнит любую миссию. Колумбиец Эмилио Нарино, как ни странно, он не имеет ничего общего с наркобаронами и наркобаронессами, а, наоборот, представляет собой профессионала, уничтоживщего не один десяток злодеев. Веселый и оптимистичный кореец Пак Су-Вон обожает заниматься планированием операций, однако сам, как правило, участвует в них редко. Последним в отряд был принят норвежский снайпер Эйнар Петерсен, бьющий точно в глаз белок, стрелок и других лесных тварей, обитающих в лесах Скандинавского полуострова.

Я ПРИШЕЛ К ТЕБЕ С ПРИВЕТОМ, АВТОМАТОМ, ПИСТОЛЕТОМ...

Разумеется, отряд таких матерых борцов с терроризмом должен быть обеспечен соответствующим оружием. И, помимо новых бойцов, разработчики добавили в игру больше 20 новых средств уничтожения гадких бандитов. Теперь вы сможете торжественно вручить своим подчиненным пистолет Desert Eagle, обладающий огромной убойной силой и фактически одним ограничением — обоймой лишь на 8 патронов. Если воин тяготеет к чему-то более громоздкому, нежели пистолеты, то ему наверняка понравятся штурмовая винтовка Steyr Aug или «дробовик» SPAS-12. Снайпера лучше всего вооружить винтовками Walther WA 2000 или H&K PSG-1, являющимися одними из лучших на сегодняшний день.

РАЗНООБРАЗИЕ — МАТЬ УСПЕХА

В **Rainbow Six: Rogue Spear** существует несколько вариантов как одиночной, так и многопользовательской игры. В одиночку, помимо стандартного прохождения миссий, вы можете попробовать устроить Охоту За Террористами, отправившись со своей командой на уровень, по которому бродят 30 убийц. Если же у вас появится желание испытать себя, то выберите режим Одинокого Волка и выполните эту же задачу в одиночку.

Разработчики расширили в **Rainbow Six: Rogue Spear** и возможности многопользовательской игры. Например, теперь бойцы могут воевать под знаменем своего клана, название которого будет постоянно гореть перед глазами противников. Специальные патчи позволят вооружать отряды уникальным оружием и, таким образом, создавать совершенно особенные маленькие армии. Также появились новые функции серверов, с помощью которых можно вводить ограничения на использование в игре тех или иных приспособлений.

ЕСТЬ ТАКАЯ ИГРА. И ВЫ ЕЕ ЗНАЕТЕ.

В свое время **Rainbow Six** произвела настоящий фурор на рынке, создав по сути уникальный жанр, который привлек к себе огромное количество поклонников. С выходом **Rainbow Six: Rogue Spear** можно утверждать, что их число вырастет во много раз, ведь при создании игры разработчики учли великое множество пожеланий, высказываемых как игроками, так и компьютерно-игровыми изданиями. И кто знает, может быть, если вы посылали письмо в Red Storm Entertainment с просьбой включить в грядущий шедевр тот или иной момент, то, купив игру, увидите с удивлением, граничащим с восторгом, что то, о чем вы мечтали, теперь перед вами. Хотя, даже если это окажется не так, все равно обратите внимание на **Rainbow Six: Rogue Spear** — эта игра стоит всего того времени, которое на нее будет потрачено.

СИ REVIEW



Рассредоточиться!

Платформа: PC
Жанр: авиасимулятор
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: Looking Glass
Требования к компьютеру: P-233, 64Mb RAM, 3D-акселератор
Интернет: http://www.lglass.com

FLIGHT *UNLIMITED* III

Это было давно, и об этом можно рассказывать бесконечно (я как раз этим в своих статьях все время занимаюсь). Рассказывать о том, как сначала совсем ничего не было, потом было слово, потом — первый компьютер, а потом — только Microsoft Flight Simulator, и как всем от этого было плохо. Ну, конечно, надо еще рассказать о том, что еще была Looking Glass, своего Microsoft`а у нее вообще не было, зато была классная идея — потеснить Микрософтовский Цивилиан Айрсим на международном рынке, и о том, как у Looking Glass это классно получилось, когда она выпустила Flight Unlimited I. Интересно заметить, что, со слов одного из девелоперов, изначально Looking Glass вообще задумывала эту игру как графический эксперимент и, естественно (ну конечно, ага...) даже и не помышляла о коммерческом использовании продукта, и тем более о том, что у него появится продолжение...

Александр **Черных**

Да. Уж если рассказывать о чем-то — так уж точно не обойти вниманием **Flight Unlimited II**. Игру, которая приковывала к себе на месяц-другой (а кое-кого и до сих пор не отпустила, включая и вашего покорного) любого человека, имевшего неосторожность ее купить. Там было то, чего у Микрософтовского продукта не было и в помине — свобода. Приключения. Правда жизни. Правда — это когда в бурю и грозу диспетчер не талдычит тебе железным голосом какую-нибудь чушь типа: «ваш эшелон — 3500 метров», а орет осипшим голосом в микрофон: «Эй, вот он ты, пропащая душа, я тебя вижу! Что ты делаешь ТАМ в такую погоду? Давай, сажай свои три точки, я сейчас подсвечу!» Правда — это когда ты можешь летать где хочешь и когда хочешь, не по навигационным приборам, а по визуальным ориентирам (к слову сказать, в мануале FUII даже был специальный раздел — визуальное ориентирование). Короче: правда — это когда у игрока нет ощущения законченного эгоцентриста, но в то же время есть ощущение реальной жизни в игровом мире. И свою игру Looking Glass сделала по-настоящему правдивой.

Ну а о третьей части заговорили все. Сразу же. Все ждали ее, все ее хотели. О ней ходили невероятные байки (точнее, они казались невероятными тогда, а сейчас кое-что, надо сказать, подтвердилось). И вот пришел тот день, когда я просто пошел туда, куда мы все ходим покупать игры, и ПРОСТО купил себе полную версию **Flight Unlimited III**.

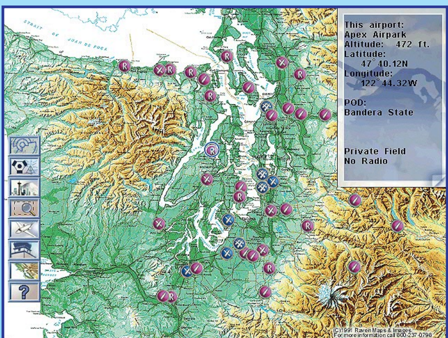
ПРЕЕМСТВЕННОСТЬ

Три компакта. ТРИ КОМПАКТА! Это надо осмыслить. Три компакта – это много и, тем более, много для авиасимулятора... Чего они туда понапихали? Примерно такие мысли лезут в голову, когда везешь домой эти самые три сидюка. Держишь их в руках, крутишь перед носом, читаешь невнятные комментарии на тыльной стороне коробки, что-то вроде «величайший авиасимулятор всех времен, лучшая графика, невероятная летная модель»... Хе! Да я вот лично практически о каждом симуляторе слышал что-то подобное (по крайней мере, каждый второй издатель рассказывает о своем новом продукте именно так), но вот чтобы все это соответствовало действительности — такого на моей памяти еще не было.

Процесс инсталляции, с одной стороны, меня обрадовал, а с другой — сильно расстроил. Расстроил — когда попросил под минимальный инсталл около четырехсот мегов (!), под стандартный — все семьсот (!!), а под полный — полтора гигабайта. Минимальный инсталл делать было стыдно, а под полный винта критически не хватало (к тому же, сильно душила жаба – половину железного друга — под какую-то игрушку!). Поэтому я, скрипя сердцем, выбрал средний инсталл. И тут случился факт, который меня сильно порадовал: игра предложила мне «прицепить» к новому игровому террайну весь террайн из **Flight Unlimited II** (для этого мне были бы нужны, соответственно, диски **FUII**, которых под рукой не оказалось), пообещав мне таким образом идеальную модель воздушного пространства от Сиэтла до Сан-Франциско. Правда, под эту процедуру игрушка захотела еще гигабайт дискового пространства, но это уже мелочи — на тот момент меня потрясла масштабность проекта. В то же время меня насторожил вот какой факт: если игра свободно использует движок и графические модели из предыдущей части (один мой знакомый программер, услышав о том, как дружно живут **FUII** и **FUIII**, нахмурился и назвал этот факт преемственностью версий — мол, это очень круто, и все такое) — многое ли там изменилось? Помнится, в третьей части нам обещали 4 м.кв. фотореалистичного террайна на пиксел, движущиеся по городам автомобили, плавающие по морю яхты и красивые ночные полеты...

ЖЕЛТЫЕ *РЫБЫ* ПЛЫВУТ *НА* ВОСТОК...

Вступительного мультика в игре не оказалось — а жаль. Коротенький видеоролик в **Flight Unlimited II** заряжал драй-





вом на день вперед, оттого как сделан был с душой и явным удовольствием. Не давала покоя мысль о трех компактах: если там даже видео нет — что же там есть-то, на три сидюшника?

Игровой интерфейс показался мне на удивление знакомым — что-то вроде де жа вю. Поработав черепом, вспомнил, что пару месяцев назад практически так же выглядел официальный сайт **FUIII**, только кнопочки там были другие – Features всякие и прочая лирическая чепуха. То ли дело — здесь: родное все, знакомое. Airport, Challenges, Quick Flight...

Вот в Quick Flight-то я сразу же и полез (только в опции заглянул на секунду, выставил графику на максимум — хотел, наивный, сразу в обморок упасть от обещанной девелоперами красотищи). Интерфейс работы с картой — точно такой же, как и в FUII, переучиваться не нужно (кстати, на карте я обнаружил кучу интересных мест — например, главный офис корпорации «Микрософт», дом Билла Гейтса и еще много чего:)). Выбрал самолет из огромного списка — P-51d, Muskrat Seaplane, Piper Arrow, Renegade 270, Trainer 172, WindHawk, Beechjet 400a, Mooney TLS bravo, Fokker Красного Барона — решил попробовать Mooney. Уж очень мне его хвалили всяки девелоперы. Выбрал, нажал волшебную кнопку FLY! и увидел...

Mooney *TLS* **Bravo**



Mooney TLS Bravo– самые новые, самые быстрые, наиболее хорошо оснащенные и наиболее дорогие самолеты из всего семейства Mooney.

Максимальный Взлетный Вес: 3368 фунтов
Полетный радиус: 975 морских миль
Максимальная Скорость: 205 узлов
Средняя скорость: 185 узлов
Скорость Отрыва: 75 узлов
Посадочная скорость: 75 узлов
Скорость планирования: 85 узлов
Потолок: 25000 футов
Скорость сваливания (закрылки выпущены): 59 узлов
Двигатель — Textron-Lycoming/TIO-540-AF1A (270 лошадок)

Известный как M20M, этот Mooney переправит вас в пункт назначения при средней скорости более 230 миль в час. Это делает его самым быстрым одномоторным самолетом массового производства в мире (но, похоже, не самым надежным — он у меня за время игры отказывал уже четырежды). M20M называют «Ferrari Общей Авиации».

BeechJet *400*



Современный BeechJet 400A — самая новая версия Mitsubishi Diamond Jet. Динамичные тактико-технические характеристики дают возможность BeechJet конкурировать непосредственно с более поздней серией Learjet и медленными машинами Cessna Citation. С радиусом полета почти 1800 миль и средней скоростью 520 миль в час BeechJet 400A могут легко переносить пассажиров, не отставая от большинства реактивных лайнеров по эффективности. В игру BeechJet прибыл со всем стандартным оборудованием. AHO, реверсивные механизмы и мощные тормоза. Да, когда ведете эту штуку – постарайтесь не отвлекаться на роскошные внутренние интерьеры – сплошная кожа и дорогое дерево (их, правда, почти не видно :)). Крылатый лимузин, одним словом.

Максимальный Взлетный Вес: 16100 фунтов
Полетный радиус: 1669 морских миль
Максимальная Скорость: 465 узлов
Средняя скорость: 450 узлов
Скорость Отрыва: 120 узлов
Посадочная скорость: 114 узлов
Скорость планирования: 170 узлов
Потолок: 45000 футов
Скорость сваливания (закрылки выпущены): 73 узла
Двигатели: Pratt и Whitney Канада/JT15D-5 Turbofans

Lake Renegade Turbo 270



Renegade 270 — флагманское судно всей серии Lake Aircraft.

Максимальный Взлетный Вес: 3140 фунтов
Полетный радиус: 1120 морских миль
Максимальная Скорость: 135 узлов
Средняя скорость: 125 узлов
Скорость Отрыва: 60 узлов
Посадочная скорость: 60 узлов
Скорость планирования: 80 узлов
Потолок: 23800 футов
Скорость сваливания (закрылки выпущены): 49 узлов
Двигатель — Lycoming TIO-540-AA1AD (270 лошадок)

Способность взлетать и садиться не по прямой, а по дуге дает возможность пилоту использовать для этих процедур самые маленькие из водоемов и озер. Лесоводство, пограничная служба, боевые операции — это только часть спектра задач, выполняемых Renegade. А также кампинг, лов рыбы, водные лыжи и ящик водки на борту. Действительно многоцелевая машина.

Fokker DR1



Fokker DR1 стал одним из наиболее легко узнаваемых самолетов в истории. На нем летал сам Красный Барон! Дело ясное — Барон был бы Асом и на другом самолете, но DR1, который он выбрал для многих из его сражений, явно повысил количество побед Барона. DR1 — это триплан критической маневренности. Он разворачивается буквально на пятачке. Кроме того, три крыла DR1 обеспечивают огромную подъемную силу. И наконец, DR1 еще и просто очень красивая машина.

Максимальный Взлетный Вес: 1289 фунтов
Полетный радиус: 1120 морских миль
Максимальная Скорость: 103 узла
Средняя скорость: 90 узлов
Скорость Отрыва: 40 узлов
Посадочная скорость: 35 узлов
Скорость планирования: не измерял
Потолок: 23500 футов
Скорость сваливания (закрылки выпущены): 49 узлов
Двигатель — Thulin-строил Rhone 9J (9 цилиндров, воздушное охлаждение, 110 лошадок)

Да. Уж если рассказывать о чем-то — так уж точно не обойти вниманием **Flight Unlimited II**. Игру, которая приковывала к себе на месяц-другой (а кое-кого и до сих пор не отпустила, включая и вашего покорного) любого человека, имевшего неосторожность ее купить. Там было то, чего у Микрософтовского продукта не было и в помине — свобода. Приключения. Правда жизни. Правда — это когда в бурю и грозу диспетчер не талдычит тебе железным голосом какую-нибудь чушь типа: «ваш эшелон — 3500 метров», а орет осипшим голосом в микрофон: «Эй, вот он ты, пропащая душа, я тебя вижу! Что ты делаешь ТАМ в такую погоду? Давай, сажай свои три точки, я сейчас подсвечу!» Правда — это когда ты можешь летать где хочешь и когда хочешь, не по навигационным приборам, а по визуальным ориентирам (к слову сказать, в мануале FUII даже был специальный раздел — визуальное ориентирование). Короче: правда — это когда у игрока нет ощущения законченного эгоцентриста, но в то же время есть ощущение реальной жизни в игровом мире. И свою игру Looking Glass сделала по-настоящему правдивой.

Ну а о третьей части заговорили все. Сразу же. Все ждали ее, все ее хотели. О ней ходили невероятные байки (точнее, они казались невероятными тогда, а сейчас кое-что, надо сказать, подтвердилось). И вот пришел тот день, когда я просто пошел туда, куда мы все ходим покупать игры, и ПРОСТО купил себе полную версию **Flight Unlimited III**.

ПРЕЕМСТВЕННОСТЬ

Три компакта. ТРИ КОМПАКТА! Это надо осмыслить. Три компакта — это много и, тем более, много для авиасимулятора... Чего они туда понапихали? Примерно такие мысли лезут в голову, когда везешь домой эти самые три сидюка. Держишь их в руках, крутишь перед носом, читаешь невнятные комментарии на тыльной стороне коробки, что-то вроде «величайший авиасимулятор всех времен, лучшая графика, невероятная летная модель»... Хе! Да я вот лично практически о каждом симуляторе слышал что-то подобное (по крайней мере, каждый второй издатель рассказывает о своем новом продукте именно так), но вот чтобы все это соответствовало действительности — такого на моей памяти еще не было.

Процесс инсталляции, с одной стороны, меня обрадовал, а с другой — сильно расстроил. Расстроил — когда попросил под минимальный инсталл около четырехсот мегов (!), под стандартный — все семьсот (!!), а под полный — полтора гигабайта. Минимальный инсталл делать было стыдно, а под полный винта критически не хватало (к тому же, сильно душила жаба — половину железного друга – под какую-то игрушку!). Поэтому я, скрипя сердцем, выбрал средний инсталл. И тут случился факт, который меня сильно порадовал: игра предложила мне «прицепить» к новому игровому террайну весь террайн из **Flight Unlimited II** (для этого мне были бы нужны, соответственно, диски **FUII**, которых под рукой не оказалось), пообещав мне таким образом идеальную модель воздушного пространства от Сиэтла до Сан-Франциско. Правда, под эту процедуру игрушка захотела еще гигабайт дискового пространства, но это уже мелочи — на тот момент меня потрясла масштабность проекта. В то же время меня насторожил вот какой факт: если игра свободно использует движок и графические модели из предыдущей части (один мой знакомый программер, услышав о том, как дружно живут **FUII** и **FUIII**, нахмурился и назвал этот факт преемственностью версий — мол, это очень круто, и все такое) — многое ли там изменилось? Помнится, в третьей части нам обещали 4 м.кв. фотореалистичного террайна на пиксел, движущиеся по городам автомобили, плавающие по морю яхты и красивые ночные полеты...

ЖЕЛТЫЕ РЫБЫ ПЛЫВУТ НА ВОСТОК...

Вступительного мультика в игре не оказалось — а жаль. Коротенький видеоролик в **Flight Unlimited II** заряжал драйвом на день вперед, оттого как сделан был с душой и явным удовольствием. Не давала покоя мысль о трех компактах: если там даже видео нет — что же там есть-то, на три сидюшника?



Игровой интерфейс показался мне на удивление знакомым — что-то вроде де жа вю. Поработав черепом, вспомнил, что пару месяцев назад практически так же выглядел официальный сайт **FUIII**, только кнопочки там были другие — Features всякие и прочая лирическая чепуха. То ли дело — здесь: родное все, знакомое. Airport, Challenges, Quick Flight...

Вот в Quick Flight-то я сразу же и полез (только в опции



заглянул на секунду, выставил графику на максимум — хотел, наивный, сразу в обморок упасть от обещанной девелоперами красотищи). Интерфейс работы с картой — точно такой же, как и в FUII, переучиваться не нужно (кстати, на карте я обнаружил кучу интересных мест — например, главный офис корпорации «Микрософт», дом Билла Гейтса и еще много чего:)). Выбрал самолет из огромного списка — P-51d, Muskrat Seaplane, Piper Arrow, Renegade 270, Trainer 172, WindHawk,

Stemme S10 Turbo VT Chrysalis



Его пропеллер сворачивается и прячется внутрь носового обтекателя. Набрали высоту — выключили двигатель и пошли на воздушных потоках. Удивительно, но небольшой двигатель перемещает Stemme на скорости до 145 миль в час, едва потягивая топливо. Это делает полет экономичным. При объединении свободного полета и полета с помощью двигателя Stemme способен путешествовать на огромные расстояния.

Максимальный Взлетный Вес: 1874 фунта
Полетный радиус: 900 морских миль
Максимальная Скорость: 146 узлов
Средняя скорость: 127 узлов
Скорость Отрыва: 46 узлов
Посадочная скорость: 50 узлов
Скорость планирования: 52 узла
Потолок: 33000 футов
Скорость сваливания (закрылки выпущены): 42 узла
Двигатель — Bombardier-Rotax Турбо 914 F2/S1 (115 лошадок)

P-51D Mustang



Известнейший американский истребитель за всю вторую мировую. Впрочем, в игре он что-то не очень: лично я получил намного больше удовольствия от полетов на стареньком Фоккере, тем более что скорость в P-51 не очень-то чувствуется. Тем не менее — да, военный самолет. Для фанатов военной техники. Надо отдать должное: выглядит он очень эффектно.

Максимальный Взлетный Вес: 9000 фунтов
Полетный радиус: 907 морских миль
Максимальная Скорость: 395 узлов
Средняя скорость: 292 узла
Скорость Отрыва: 110 узлов
Посадочная скорость: 115 узлов
Скорость планирования: 175 узлов
Потолок: 42009 футов
Скорость сваливания (закрылки выпущены): 86 узлов
Двигатель — RR Merlin, 1612 лошадок

Д О С Т О И Н С Т В А

Гигантская территория, улучшенная физическая модель и прекрасный набор самолетов.

Н Е Д О С Т А Т К И

Мало продвинувшаяся со времен второй части графика.

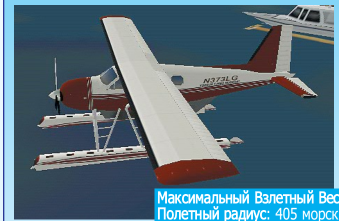
Р Е З Ю М Е

Вцелом на полноценное продолжение легендарного сериала FUIII не тянет. А на объемистый expansion pack с расширенными возможностями или новое коллекционное издание старой игры - вполне..

7.0

1.5	VIDEO
1	SOUND
1	INTERFACE
1.5	GAMEPLAY
1	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

Muskrat Seaplane
(он же ДэХэвиллэнд Бивер в 17-м поколении)



Этот самолет канадцы строят, наверное, года с 47-го — таким образом, он производится уже почти 20 поколений. Машина классная — великолепная грузоподъемность, крепкая конструкция. На ней вообще пол-Канады летает :). Геологи всякие, туристы и прочие ребята, которым по-человечески дома не сидится.

Максимальный Взлетный Вес: 5090 фунтов
Полетный радиус: 405 морских миль
Максимальная Скорость: 124 узла
Средняя скорость: 106 узлов
Скорость Отрыва: 55 узлов
Посадочная скорость: 65 узлов
Скорость планирования: 80 узлов
Потолок: 15750 футов
Скорость сваливания (закрылки выпущены): 39 узлов
Двигатель: Pratt & Whitney, 450 лошадок.

Beechjet 400a, Mooney TLS bravo, Fokker Красного Барона — решил попробовать Mooney. Уж очень мне его хвалили всяки девелоперы. Выбрал, нажал волшебную кнопку FLY! и увидел...

И УВИДЕЛ FLIGHT UNLIMITED II

По крайней мере, так мне показалось в первую секунду. Уж на что старательно я выглядывал хоть какие-нибудь отличия, но обнаружить таковых не смог. Графически — то же самое. Может быть, это и называется 4 м.кв. на пиксел, а может быть, мне просто нужен новый 3D-ускоритель? Мне показалось, что Monster3DI, которым моя машина оснащена вот уже пару лет, несколько отстает от тех требований, которые предъявляет игра.





Ну да ладно, решил я. Графика — это не главное. И включил двигатель. Через пятнадцать секунд Mooney оторвался от земли, и я, заложив небольшой вираж, начал набирать высоту. Визуально все по-прежнему выглядело точно так же, как и в FUII.

В двух шагах от аэродрома — море и город. Но в городе не было движущихся машин, а в море — плывущих яхт. Короче говоря, с графикой ребята поднаврали.

Но тут мне пришлось на некоторое время забыть о монстрах, ускорителях и отличиях. У меня заглох двигатель (отказал топливный насос, как выяснилось впоследствии).

Сначала я вообще не понял, что произошло, а потом вспомнил, что моделирование отказов систем в FUIII пообещали еще в первую неделю разработки (Впрочем, в этом я, честно говоря, склонен видеть скрытую антирекламу Mooney TLS Bravo – уж сколько налетано к этой минуте в FUIII на разных самолетах, а вот отказывает то двигатель, то гидравлика, то электрика — только у него.). Пока я раздумывал, Mooney потерял скорость и упал.

Так закончился мой первый полет в FUIII. Ощущений не осталось никаких, только почему-то крутилась в голове недавно прицепившаяся песенка: желтые рыббы плывут на восток... смеси осталось 400 литров...

Тогда я решил внести в жизнь немного экстрима. Ночные полеты мне всегда казались более интересными, чем дневные — все как у негра, не видно ничего — круто, одним словом. Поэтому мой следующий полет состоялся ночью.

Кто сказал, что ночью в небе темно? Море света! Световых эффектов стало намного больше, чем в FUII, и поэтому в небе над Сиэтлом мой P-2-333\32мб безбожно тормозил. Что и стало причиной очередной аварии.

Мне стало обидно, и я полез в раздел Challenges в главном меню. Приключения! Это должно было спасти меня от приступа аутсайд-меланхолии. И через секунду передо мной действительно оказался внушительный список приключений. Здесь было все: полеты для фоторепортеров над стадионом, доставка геологов-идиотов на вершину вулкана, катание над городом какой-то шишки со слабым вестибулярным аппаратом (НЕ ниже 1 км, НЕ быстрее 300 узлов, а то парень обблюет мой замечательный БичДжет!), преследование и перехват скоростной яхты на «Ренегэйде», а также — серия HOOP FLYING – полетов по красивым маршрутам через кучу последовательно расположенных колец (пролетаешь через них насквозь, промазал – все, можно начинать сначала) и еще много чего...

Рассказывать о том, как я пробовал все эти приключения — бесполезно. Но скажу одно: это — сложнее, мне казалось. И затягивает. Хотя, по правде сказать, все это не ново: когда-то давно жила-была игра «Stunt Island» — там все это было. Но это было тогда, а сейчас вряд ли кто-то захочет сесть за векторные модели самолетиков и вспомнить... Впрочем, я отвлекся.

Вдоволь насладившись приключениями, пошел исследовать игру на предмет нахождения новых фич. И обнаружил пару вполне серьезных. Например: систему записи полета на видео. Flight Recorder это называется. При желании с замечательными графическими моделями FUIII можно сотворить что-то действительно красивое.

Вторая фича — это игровой редактор. Позволяет редактировать в игре все что можно: от внешнего вида террайна и графических моделей до поведения AI. Сдается мне, теперь любой желающий с помощью редактора может создать себе именно те приключения, которые он всегда мечтал пережить.

БУДЕТ ЖИТЬ

Об этой игре можно много рассказывать. Но чтобы получить о ней представление — надо поиграть. Обязательно поиграть, это затягивает. И хотя каких-то радикально новых фишек в Flight Unlimited III очень немного, хочется, по слогам растягивая, сказать Looking Glass «СПА-СИБ-БА»! Ребята отлично потрудились и спаяли хорошую игру (хотя, надо сказать, претензий в начале работы над проектом у них было побольше). И я буду в нее играть с огромным удовольствием, чего и вам желаю.

СИ REVIEW

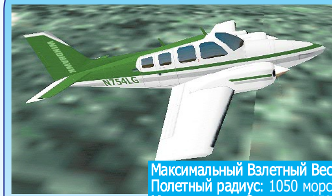
Piper Arrow



«Пайпер Арроу» — самолетик хрупкий и нежный, но в то же время — очень неприхотливый для молодого пилота. Разработан он в далеком 67 году и как раз для того, чтобы учиться летать. Для частного сектора гражданской авиации — в самый раз машинка. Я бы себе купил такую :).

Максимальный Взлетный Вес: 2600 фунтов
Полетный радиус: 930 морских миль
Максимальная Скорость: 151 узел
Средняя скорость: 143 узла
Скорость Отрыва: 56 узлов
Посадочная скорость: 66 узлов
Скорость планирования: 85 узлов
Потолок: 16000 футов
Скорость сваливания (закрылки выпущены): 55 узлов
Двигатель: Lycoming, 200 лошадок.

Windhawk



Великолепный всепогодный самолет бизнес-класса. Перевозит от четырех до шести пассажиров на любое расстояние. Знающие люди, впрочем, поговаривают, что в нем сильно укачивает :). Отличная машина, как и все остальные, представленные в Flight Unlimited III.

Максимальный Взлетный Вес: 5500 фунтов
Полетный радиус: 1050 морских миль
Максимальная Скорость: 179 узлов
Средняя скорость: 170 узлов
Скорость Отрыва: 90 узлов
Посадочная скорость: 114 узлов
Скорость планирования: 170 узлов
Потолок: 20000 футов
Скорость сваливания (закрылки выпущены): 63 узла
Двигатели: Teledyne, 300 лошадок

Trainer 172



Примерно то же самое, что и «Пайпер Эрроу», но постарше и помедленнее. Строят Трейнеры с 55 года и по сей день, и спрос на них не падает. На нем учатся летать и гражданские, и военные летчики. Небольшое количество этих самолетов также производится в странах Европы — во Франции, например.

Максимальный Взлетный Вес: 2300 фунтов
Полетный радиус: 692 морские мили
Максимальная Скорость: 115 узла
Средняя скорость: 109 узлов
Скорость Отрыва: 55 узлов
Посадочная скорость: 65 узлов
Скорость планирования: 69 узлов
Потолок: 14200 футов
Скорость сваливания (закрылки выпущены): 41 узел
Двигатель: Lycoming, 150 лошадок

AGE OF EMPIRES II: AGE OF KINGS





Платформа: PC
Жанр: real-time стратегия
Издатель: Microsoft
Разработчик: Ensemble Studios
Интернет:
http://www.ensemblestudios.com/aoeii/index.shtml

Дмитрий **Эстрин**

Ожидание закончилось. Наверное, закончилось самое приятное, что может только быть в знакомстве с новой игрой. Признаться, на протяжении всего этого времени я старался по возможности реже играть во вторую бета-версию, дабы не испортить финальные впечатления. Что ж, теперь игра перед нами, мы знаем о ней все, время домыслов безвозвратно ушло в прошлое. Почему-то особенно ясно в который раз осознаешь, что мир остался таким же несовершенным, каким он был до выхода Age of Kings. Но минутная грусть позади, впереди мощные сетевые баталии, которые очень удачно занимают время от конца рабочего дня как раз до его начала, сон временно отменяется, как вредный пережиток, и ставится цель, идеальная и недостижимая, в кратчайшие сроки вчистую разбить Gameguru.

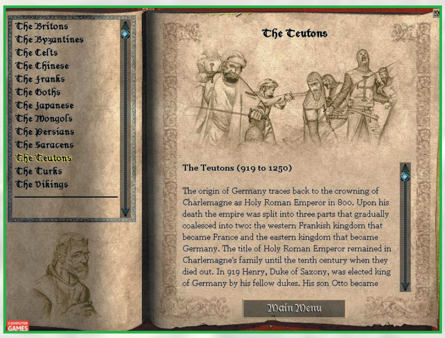
Самое удивительное, что по сути дела разработчики не сделали вообще ничего, чтобы об их игра стала шедевром. На самом деле, это у них получилось совершенно случайно. Никаких специальных усилий они к этому не прикладывали — это очевидно. И, наверное, благодаря этому у **Age of Kings** появился эдакий шарм независимости. Разработчики никому не подражали, никого не хотели убить, но до последнего момента старались, чтобы все было максимально красиво, просто и удобно. Эти три слова наилучшим образом отражают сущность **Age of Empires II.**

Никак нельзя недооценить четыре кампании, воплощенные разработчиками с необычайной тщательностью. Сравнить, в принципе, не с чем. Уровни в том же Tiberian Sun кажутся безвкусными и пресными. **Age of Kings** в этом отношении напоминает многобюджетные исторические фильмы Голливуда. Яркие краски всегда чуть-чуть ярче, чем на самом деле, экзотики несколько больше, чем должно было бы быть. Об историчности говорить не приходится. Разработчики поставили своей целью выдержать общий «средневековый» стиль, и им это, на самом деле, удалось. Графика звуки, цели мисий в кампании — буквально все направленно на то, чтобы ощущали себя в другом мире. Чуть-















чуть несерьезным, но в то же время чрезвычайно похожим на реальность. Именно эта похожесть обеспечивает основные ощущения.

Итак, четыре кампании посвящены соответственно Столетней Войне между Англией и Францией, похождениям сарацинского короля в арабских песках, завоеваниям монголов и темным временам Римской Империи. Если вас это может обрадовать, то могу добавить, что в одной из миссий (кажется, в кампании за Монголов) присутствует даже русская нация. Впрочем, русские практически ничем не отличаются от тех же франков. Если судить, разумеется, по архитектуре. А больше внешних отличий между расами вообще не бывает.

Кстати говоря, в **Age of Kings** существует всего четыре архитектурных типа. Два западных и два восточных. Прямо скажем, маловато. Если, конечно, не учитывать то, что буквально каждое строение проработанно вплоть до мельчайших деталей. Мы можем разглядеть каждый кирпичик и каждое бревнышко. И мы легко верим, что здания буквально «собраны» из них. Мы уже не раз писали о то, что здания и юниты выполнены наконец-то в одном, более-менее реалистичном масштабе. Между прочим, это все еще производит впечатление.



Баланс игрового процесса оказался несколько изменен. Если раньше побеждал тот, кто добывал больше ресурсов и умел хорошо обороняться, то теперь победа за тем, кто использует хитрые тактические приемы и умеет хорошо атаковать. Хотя, конечно, ресурсы также важны. Большое значение приобрела «сухопутная» торговля с союзниками, благодаря которой исчезают всякие проблемы с золотом, и мы перестаем зависеть от быстро вырабатываемых золотых рудников.

Вообще в битвах появилась долгожданная глобальность. Если в первом **Age of Empires** я с легкостью выносил иного противника десятком юнитов, то здесь такие штуки не проходят. То есть, конечно, не всегда побеждает тот, у кого больше армия. Но если она хорошо составлена, и противник ею правильно и





ДОСТОИНСТВА

Великолепная графика, высокий уровень искусственного интеллекта, детально разработанные кампании.

НЕДОСТАТКИ

На самом деле, нового не особенно много. Особенно печально при этом становится, когда понимаешь, что разработчикам ничего не стоило разработать принципиально новую концепцию, идею...

РЕЗЮМЕ

Игра, после которой двумерных real-time стратегий быть не должно.
Игра, которая величественно опустила занавес жанра...

9.0

2	VIDEO
1	SOUND
1.5	INTERFACE
1.5	GAMEPLAY
2	ORIGINALITY
1	ADDITIONS



умело управляет, то даже самая правильная оборона теряет всякий смысл. Быстрые контратаки, обманные маневры — только так можно сберечь свой город. Отгородится от внешнего мира башнями и требушетами — значит, похоронить себя в собственном склепе. Это при том, что практически все оборонные сооружения стали значительно более-мощными. Прежде всего, в башни, крепость и даже городской центр можно посадить кого угодно – от тяжелой кавалерии до крестьян. При этом в зависимости от количества «осажденных», возрастает обороноспособность того или иного здания. Повторяюсь, всех проблем это не решает. Вообще в Age of King нет ни универсального юнита, ни универсального тактического приема. Обычно успех зависит от правильной комбинаций самых различных действий, которые сами по себе могут казаться не такими уж и эффективными.

Мне показалось, что несколько недоработаны морские сражения. Все обычно превращается в кучу малу, в которой наше участие сводится к полуравнодушному наблюдению. На суше однако все по-другому. Начнем с того, что разработчики игры впервые за всю историю жанра научили юниты держать строй. Не только в состоянии покоя, но и в процессе передвижения! Кавалерия подстраивается под скорость пехоты, отряды в зависимости от типа местности вытягиваются длинной цепочкой, формируют колонну или шеренгу. Впрочем, если вас что-то в самостоятельности юнитов не устраивает, вы вольны в любой момент отдать приказ и построить своих подопечных так, как вам захочется. Все команды удобно размещаются на панели управления. При соответствующем желании можно, конечно же, воспользоваться горячими клавишами.

Как ни странно, ко всем этим радостям очень быстро привыкаешь и внимания на них уже не обращаешь. Потом уже начинают возникать стандартные вопросы. Зачем нужно так много типов юнитов, когда многие из них друг от друга ничем не отличаются? Зачем нужны длинные цепочки upgrade`ов, когда можно спокойно обойтись без них? Зачем, в конце концов, нужны пресловутые овцы, когда давно уже доказано, что наиболее выгодным способом добычи «пищи» является земледелие? Условностей чрезвычайно много, и на них начинаешь обращать внимание лишь только потом, когда уже делать больше нечего. Да, все достаточно динамично, но вместе с тем, сложно избавиться от впечатления, что нас фактически принуждают заниматься хозяйствованием. «Пока не соберешь два мешка зерна, в атаку не пойдешь,» — согласитесь, странноватое правило. Особенно в этом смысле характерны абстрактные переходы из одной эпохи в другую. Зачем это было нужно? Конечно, так придираться можно только, когда посидишь за игрой десяток часов подряд, я даже готов признать частичную несправедливость таких обвинений, поскольку нормальный человек в такие тонкости въезжать не будет. Он будет восхищаться действительно великолепной графикой, красивейшими картами, гигантскими зданиями, интеллектом юнитов и прочим. И это, наверное, очень хорошо.

Наверное, в очередной раз придется повторить, что в Age of Kings великолепная графика. Великолепие заключается не только в необычайном уровне детализации, но и в количестве объектом, и в высочайшем качестве анимации мелких персонажей. Конечо, для игры графика не самое главное, но в данном случае мы, похоже, имеем дело с очень приятным исключением из правил.

Меня вот тут интересует вопрос: а что будет дальше. Запустит ли Microsoft продолжение Age of Empires? По идее, не должна, но неужели откажется от раскрученной торговой марки? В общем, очень интересно, как будут разворачиваться события. Неужели еще одна RTS-серия превратится в какой-нибудь RPS, action или adventure?

СИ REVIEW



КНЯЗЬ: ЛЕГЕНДЫ ЛЕСНОЙ СТРАНЫ





Платформа: PC
Жанр: RPG
Издатель: 1С
Разработчик: 1С
Требования к компьютеру:
Pentium 166 MHz, 32Mb RAM, HDD 150 Mb, 8x CD-ROM
Онлайн: www.1c.ru

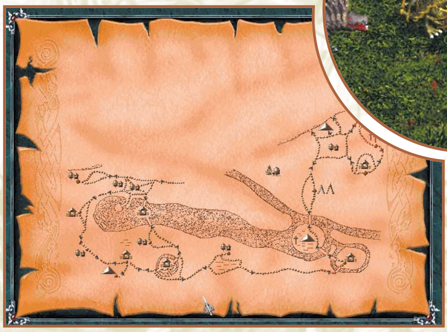
Выход в свет любой российской игры — всегда событие, тем более, если эта игра относится ко столь любимому у нас жанру. Но значимость этого события еще более увеличивается, если речь идет о таком известном проекте, как «**Князь**». Конечно, фентезийные миры, населенные эльфами, гоблинами (не путать со старшим опером), зомбаками и прочей нечистью, давно уже стали нам родными. Но когда «фентези» становится «сказкой», «зомби» — «навьями», «тролли» — «лешими», а «виверры» — «мороками», на душе становится теплей. И дело не в банальном патриотизме, просто куда приятней слышать родную речь из уст Добрыни или Всеслава, а не Конана-завоевателя.

Михаил Разумкин

ПРЕДАНИЯ СТАРИНЫ ГЛУБОКОЙ

Наконец-то долгожданный «**Князь**» увидел свет, и длилось наше ожидание ни много, ни мало — более двух с половиной лет. За столь долгий период времени игра успела пройти массу изменений, доработок и переделок и предстала перед нами уже не русским Diablo (как планировалось ранее), а довольно самобытным ролевиком с изрядной долей оригинальности, строго соответствующим всем законам жанра.

Сюжет игры основан на общей с другими проектами вселенной Летописи Времен и уводит нас в далекое прошлое, когда еще могучая Византийская империя посылала торговые караваны в таинственную Лесную страну, населенную простоватыми славянами и воинственными викингами, в надежде если не силой, то хитростью получить новые земли. В те времена герои трех рас – хранители осколков амулета Дракона — должны сойтись в смертельном поединке за обладание еще более могучим наследием эпохи титанов — браслетом «Владыка», дарующим власть над миром.



КУПЕЦ ОХОТНИКУ НЕ ТОВАРИЩ

Итак, в игре представлено три расы, имевших реальные взаимоотношения в прошлом. Вам же предстоит играть за одного из героев — представителей этих рас: могучего викинга Драгомира, византийца Михаила или охотника-славянина Волка. Вся троица изначально обладает абсолютно одинаковыми характеристиками и отличается лишь внешне. Вы можете задать только класс выбранного героя (воин, вождь, охотник или купец) и выбрать профилирующие навыки (боевые и прикладные). Хотя, по-моему, было бы значительно интереснее, если бы герои обладали индивидуальными особенностями и уже изначально отличались не только внешне, но и «внутренне». Разработчики же решили пойти по другому пути и сделали различными сценарии прохождения игры за каждого из героев. Так, играя за Драгомира, вы получаете полный список квестов и радушную встречу в каждой деревне. Волк также имеет весь список квестов, но выполнить их будет сложнее. Самая сложная игра за Михаила. Надменных византийцев недолюбливали в лесной стране, поэтому вы вряд ли где-нибудь услышите доброе слово, а каждую деревню придется брать приступом.







Выбор класса — дело не менее ответственное, чем выбор самого героя. Каждый класс имеет приоритет в росте только одного из четырех основных параметров (силы, харизмы, ловкости и выносливости), поэтому решить, кем будет ваш герой, довольно сложно. Воин имеет удар большой силы, но не может носить тяжелую броню и набирать большую дружину. Вождь не так силен, но может собрать вокруг себя максимальное количество воинов (до десяти человек). Купец тоже не обладает ударом воина, зато способен нести больше поклажи, надевать тяжелые доспехи и дольше противостоять ударам врагов. Самый слабый класс (по крайней мере, на начальном этапе игры) это охотник — кольчугу не надеть, товарищей не взять, «от души» не ударить, а стрелы и лук надо еще раздобыть.

«ТАМ НА НЕВЕДОМЫХ ДОРОЖКАХ СЛЕДЫ НЕВИДАННЫХ ЗВЕРЕЙ...»

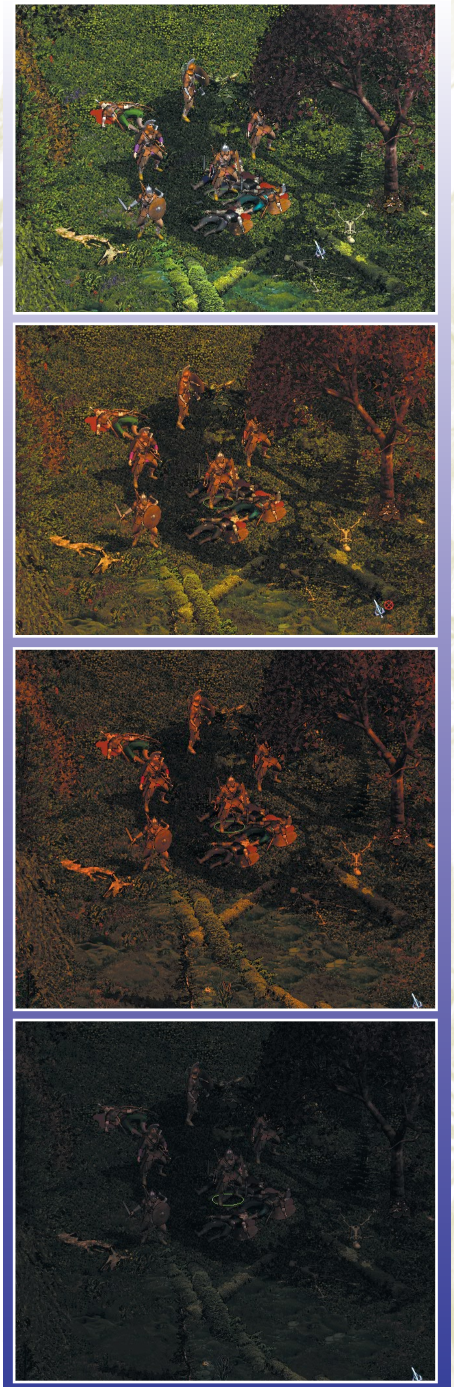
От выбора персонажа плавно переходим к миру игры. Лес-

ная страна разбита на три больших зоны, разделенных рекой, каждая из которых соответствует одному из героев. Большая часть местности — это густые леса (а что вы ожидали увидеть в Лесной стране?), но встречаются заболоченные, каменистые и пустынные места. В этом мире существует смена дня и ночи, причем выглядит это очень красиво (как и все в игре). Огорчает лишь тот факт, что ночь — не более чем декорация, абсолютно не влияющая на окружающий мир. Что касается фауны, то вся она экзотическая и в большинстве своем соответствует славянской мифологии. Нормальной лесной животины не осталось (видимо не вынесла соседства), и леса наполнены стаями гигантских пауков, леших, моховиков, болотников, аспидов и прочих тварей — всего 15 видов (жаль, кикимор нет и вурдалаков). Вся эта лесная братия будет активно мешать вам на протяжении всей игры и одновременно служить кладезем очков «свободного опыта», денег, оружия, артефактов и т.д. (хотя даже разработчики не понимают, зачем, например, аспиду деньги). После уничтожения большинство существ постепенно возродится, но есть и так называемые «квестовые» враги, которые умирают только один раз (нельзя же квест выполнять бесконечно). Да, есть еще гигантские муравьи. У этих злобных тварей где-то в Лесной стране существует логово, так вот, если убить всех насекомых вблизи этого места — они вообще больше не будут возрождаться.

Цивилизация же в Лесной стране представлена деревнями и палаточными византийскими лагерями, где и происходит «общение с народом», раздача квестов, наем воинов и множество других полезных дел. Хотя жилье можно повстречать и в чаще леса, там, как правило, селятся отшельники-волхвы. Эти мудрые старцы будут частенько помогать вам на протяжении игры. NPC представлены женщинами и детьми в деревнях, уже упомянутыми волхвами, кентаврами и иногда появляющимися посланцами титанов. Большинство из них довольно полезно, и не стоит избегать с ними общения. Вообще, не стоит избегать разговоров. Несмотря на то, что реплики почти всех селян однообразны и бессмысленны, есть индивидуумы, без общения с которыми дальнейшее прохождение станет сильно затрудненным.







Смена дня и ночи выглядит очень эффектно, жаль только, что это абсолютно не влияет на саму игру

ОДИН В ПОЛЕ НЕ ВОИН

Более или менее разобравшись с тем, что нас окружает, давайте посмотрим, что с этим всем можно делать. В начале игры вы оказываетесь во враждебном мире совершенно одни и практически без оружия, зато с полной свободой действий. А дальше — бесконечные сражения, накопление опыта, захват новых территорий, и все это с одной целью — получить браслет «Владыка». Для этого придется не только сражаться. Вы сможете управлять поселениями и местными жителями, возводить и разрушать различные сооружения, назначать, увольнять и обучать деревенских специалистов (воевод, кузнецов, лекарей и т.д.), собирать дань, тренировать воинов и зачислять их в свою дружину. В игре довольно удобный интерфейс, который значительно облегчит ваши подвиги. Он прост и интуитивен, хотя существует ряд полезных «горячих» клавиш, о существовании которых догадаться без подсказок очень сложно. Панель персонажа выполнена в традициях жанра: с силуэтом воина и возможностью навешивать на него массу предметов, а также списком параметров и характеристик. Здесь же можно осуществить еще одно увлекательное действо — а именно получать и комбинировать различные зелья и снадобья. Эти жидкости не только излечат вас от ран, но смогут ненадолго изменить ряд параметров (например, перед боем). Вот только узнать, для чего предназначено то или иное снадобье, очень сложно, это же касается и всех найденных магических предметов (единственный недостаток интерфейса). Но плох тот знахарь, кто сперва не испробует собственный рецепт на себе. Раздобыв оружие и «аптечку», можно смело идти в бой. Разработчики очень гордятся математической моделью сражения, учитывающей несколько дюжин различных параметров. К примеру, во время боя важно, с какой стороны нанесен удар: если спереди, то вероятность его попадания много меньше, чем при атаке сзади. Кроме этого, при драке учитывается состояние здоровья персонажа. Правда, вести бой в одиночку вам придется лишь на начальном этапе, в дальнейшем сюжет игры придерживается старой русской пословицы: «Один в поле не воин».



Мы, конечно, далеко не полностью ознакомились с миром Лесной страны, чтобы подробно описать все возможности игры, не хватит и двух таких статей. Хотя наверняка вскоре выйдет полное прохождение, где вы сможете ознакомиться со всеми интересующими подробностями. Остается лишь добавить пару фраз для поклонников онлайновых сражений. В момент сдачи в тираж однопользовательской версии игры ведется работа над многопользовательским вариантом «**Князя**», ориентированным на игру через сеть Интернет на авторизованных выделенных серверах. Тестирование планируется закончить к октябрю 1999г. Если результаты будут успешными, планируется ввести в строй один или несколько игровых серверов. Тогда же будут опубликованы правила сетевой игры.

Ждите новых сообщений на страницах нашего журнала и...

«Доброго тебе здоровья, Князь».

СИ REVIEW

ДОСТОИНСТВА

Великолепный графический движок, интерактивный мир, масса диалогов, нелинейность прохождения за любого из трех персонажей.

НЕДОСТАТКИ

Некоторая затянутость игрового процесса в начале игры, связанная с накоплением опыта (общий недостаток всех RPG).

РЕЗЮМЕ

Несомненно, один из лучших российских проектов, достойный внимания со стороны большинства геймеров.

7.5

1.5	VIDEO
1	SOUND
1.5	INTERFACE
1.5	GAMEPLAY
1	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

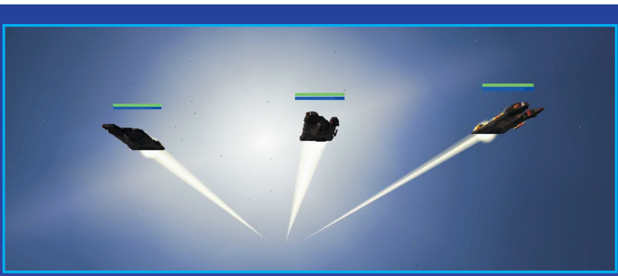
КОСМИЧЕСКАЯ СИМФОНИЯ №1



Патруль









Платформа: PC
Жанр: 3D-RTS
Издатель: Sierra Studios
Разработчик: Relic Entertainment
Требования к компьютеру: P-200, 32Mb RAM, 4x CD-ROM, Windows 95/98/NT 4.0
Интернет: http://www.sierrastudios.com/





«Свинья» над розовой планетой

HOMEWORLD

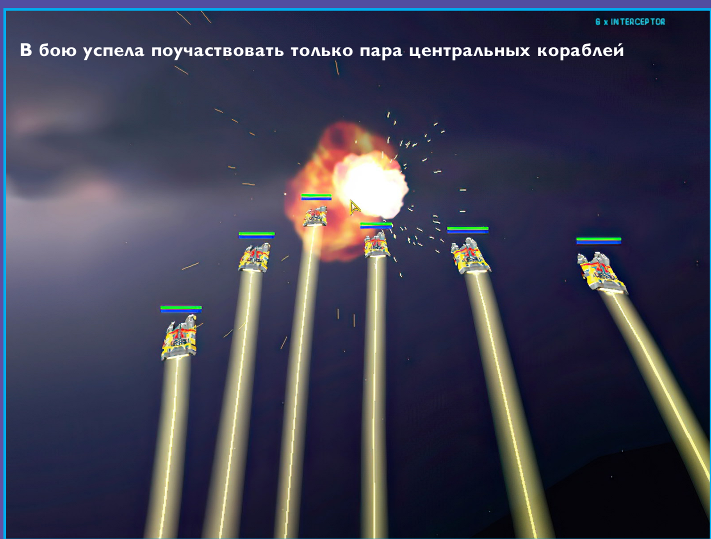
Вячеслав **Назаров**

Все-таки наш мир — совершенно замечательнейшая штука. Несмотря на все безобразия, которые в нем творятся, он все же дружелюбен человеку, предоставляя ему возможность добиться всего, что тот хочет. А иногда Вселенная даже совершает чудеса. Правда, все вышесказанное справедливо только для тех, кто верит в это. Например, для меня и всех фантазеров, мечтавших о настоящей трехмерной стратегии в реальном времени. Конечно, это должна была быть игра, несущая в себе что-то принципиально новое, что-то ранее не виденное, не слышанное, не прочувствованное в огромном количестве «супер-3D-RTS», с завидной регулярностью появляющихся перед взорами игроков. Но всегда хотелось большого и светлого, но не чистого слона, а чего-нибудь, что объединило бы в себе элементы Master of Orion, в котором можно было славно командовать эскадрильями космических кораблей, со старыми добрыми традициями стратегий в реальном времени, таких как Warcraft II, Command & Conquer и многих других.

Уже довольно давно в компьютерно-игровом мире уныло бродили слухи о том, что этим шедевром окажется **Homeworld**. Зная склонность разработчиков и издателей к легким преувеличениям достоинств своих детищ, я довольно прохладно относился к подобным заявлениям, но совсем недавно в мои лапки попала окончательная версия этой игры, заставившая в очередной раз убедиться в том, что чудеса все же бывают. Не спешите скептически улыбаться и тем более гомерически хихикать, ведь Relic Entertainment и Sierra Studios сумели создать настоящий шедевр, который заслуживает вашего внимания.

ДОМ, *МИЛЫЙ* ДОМ

...Давным-давно, в центре далекой спиральной Галактики жили добрые и хорошие, белые и пушистые Кушаны (Kushan). Но своей замечательностью и правильностью они ужасно раздражали своих антиподов — расу Тайданов (Taiidan). В конце концов терпение последних лопнуло, забрызгав желчью ненависти и злости половину Вселенной, и они ринулись покорять добродушных кушанчиков. Миллионы просветленных обитателей мирной солнечной системы сгорели во всепожирающем огне войны. Выжившие, словно декабристы в Сибирь, были сосланы на холодную безжизненную планету на окраинах Галактики. Многие сотни лет представители когда-то великой цивилизации или не досыта, спали без просыпа, не досыпали, в общем, и постепенно утрачивали былые знания. Но чудеса случаются не только в нашем мире. Они имеют место быть и в виртуальных Вселенных, например, в **Homeworld**. Постепенно восстанавливая свою науку и технику, кушаны запустили мощный спутник, призванный искать полезные металлы и прочие ценные вещи на орбите планеты-тюрьмы. Однако, благодаря тому, что ученые мужи еще не до конца восстановили мыслительные способности своих головных мозгов, агрегат начал сканировать поверхность планеты и обнаружил остатки цивилизации Древних в виде огромного полуразрушенного космического корабля. Порывшись в миллиардолетнем мусоре, переселенцы наткнулись на плиту, которая разбудила в них национальное самосознание, а заодно оказалась картой к родному дому. Воспряв духом, население негостеприимной планеты забыло былые распри и ссоры и направило все свои усилия на строительство Материнского Корабля. Это чудо инопланетной техники являло собой сочетание транспорта, исследовательского центра, промышленного комплекса и дома для миллионов людей. Именно он должен был доставить народ на Родину. Долгие шестьдесят лет длилась Великая Стройка, завершившаяся грандиозным банкетом и торжественным погружением в криогенный сон миллионов кушанов. Оставшиеся ответственные руководители и некоторое количество безответственных подчиненных завели моторы Материнского Корабля, а



В бою успела поучаствовать только пара центральных кораблей

Д О С Т О И Н С Т В А

Хорошее графическое воплощение моделей кораблей, отличная визуализация взрывов и других деструктивных событий. Достаточно удобное управление. Достойный AI.

Н Е Д О С Т А Т К И

Однообразное окружение. Безжизненная Вселенная. Привязка камеры к объектам.

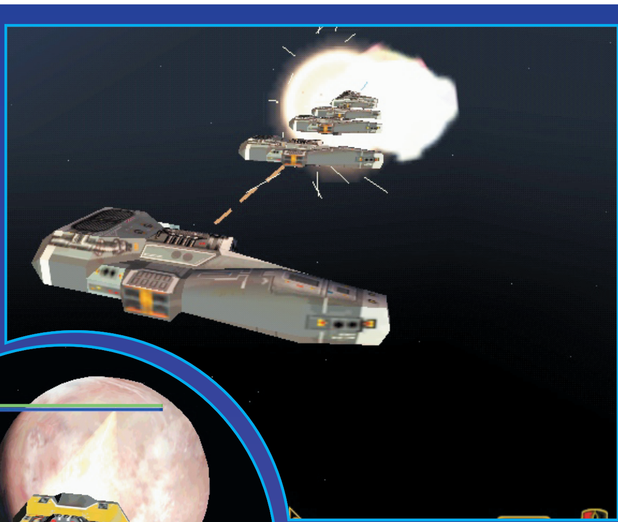
Р Е З Ю М Е

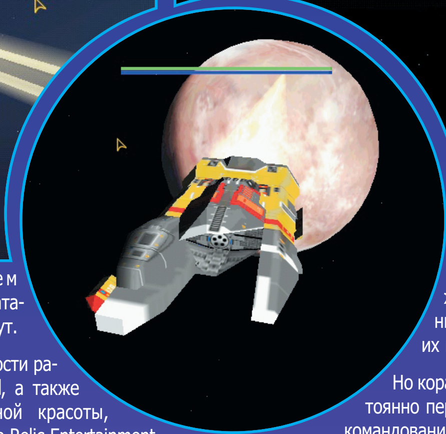
Попытка создать оригинальную космическую 3D-стратегию удалась. Это действительно игра, которая открывает новые горизонты в жанре.

8.0

1.5	VIDEO
1	SOUND
1	INTERFACE
1.5	GAMEPLAY
2	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

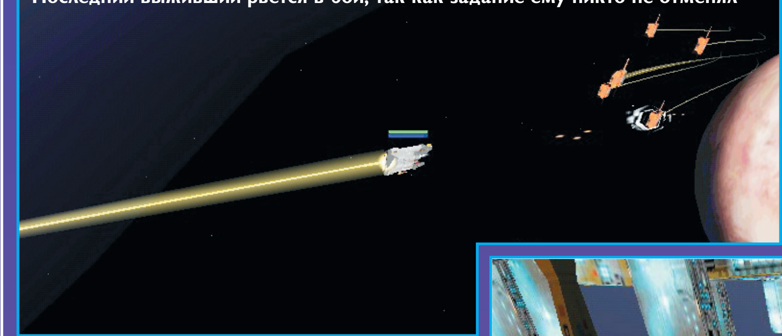






также многих сотен кораблей сопровождения, и начали путешествие на родную планету. Но, разумеется, их дом давно уже занят другими квартирантами, которые отнюдь не горят желанием съезжать с насиженных мест. А это значит, грядет Великая Битва.

В **Homeworld** игроки могут встать не только на сторону благородных кушанов, но и сражаться за их идеологических противников — тайданов, отстаивая свое право на захваченные миры. В игре также присутствует еще некоторое количество рас, с которыми предстоит столкнуться космическим полководцам, продвигаясь к своим целям, но руководить которыми разработчики доверили лишь компьютеру. К ним относятся три враждующих племени галактических пиратов, а также мистическая народность торговцев, соблюдающих политику нейтралитета. История возникновения этих соседей по мирному, а чаще военному космосу покрыта завесой тайны, которая постепенно приоткрывается игрокам по мере того, как они приближаются к окончательной и бесповоротной победе в войне за планету в самом центре спиральной Галактики...


Последний выживший рвется в бой, так как задание ему никто не отменял

ВЕЛИКИЙ *КОСМОС...* БЕСКРАЙНИЙ *ОКЕАН...*

Я всегда подозревал, что в реальности космические корабли летают в полностью трехмерном пространстве, а не в одной плоскости, как, например, в Master of Orion. И **Homeworld** окончательно подтвердил мою правоту. Он оказался полностью трехмерной игрой без всяких «если». В своем творении горячие канадские парни (а Relic Entertainment — ванкуверская контора) использовали собственноручно слепленный 3D-движок, который они назвали очень оригинально — «Homeworld Engine». Несмотря на полную и безоговорочную трехмерность, в обязательном порядке игра не требует себе волшебной железки 3D-акселератора. Однако без него, как признались сами разработчики в беседе во время посиделок в виртуальном баре, **Homeworld** выглядит «ужаснее, чем бабуин, повернувшийся к вам спиной». И в этом они совершенно правы. Однако в содружестве с каким-нибудь колдуном Voodoo трехмерная космическая сага поражает своей красотой. Стоит сразу отметить, что игра поддерживает лишь Direct3D и OpenGL, несчастные же приверженцы Glide будут жестоко разочарованы — по прихоти разработчиков насладиться величественным великолепием межзвездных баталий они не смогут.

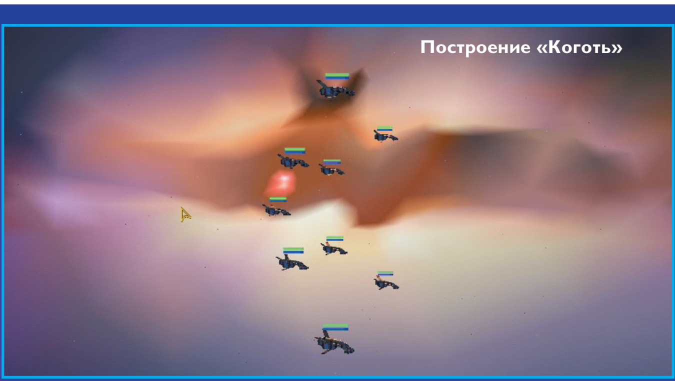
Для пущей скорости работы **Homeworld**, а также его повсеместной красоты, программисты из Relic Entertainment использовали в нем систему трехмерного масштабирования. То есть, по мере удаления от самых разнообразных объектов, число используемых в них полигонов стремительно уменьшается, а при возвращении к ним вновь увеличивается до астрономических величин (хотя и все действие игры происходит среди звезд, и удивляется этому не стоит). В **Homeworld** у всех космических обитателей, начиная с метеоритов и заканчивая трупами боевых кораблей, существует 5 основных уровней детализации. Впрочем, некоторые из объектов с успехом обходятся и четырьмя уровнями. Наиболее удаленные жители спиральной Галактики получают возможность красоваться примерно пятнадцатью, а звезды экрана — многими сотнями полигонов, число которых иногда зашкаливает за тысячу. Но в любом случае все они выглядят чрезвычайно привлекательно. Например, если вам надоест любоваться стаей юрких истребителей, то, перефокусировавшись на корабль, занимающийся сбором металлолома, вы сможете убедиться в том, что боевые машины, даже оказавшись на значительном расстоянии, сохранили все свои черты, по которым их можно безошибочно узнать.

Но корабли, как правило, не висят на месте, а постоянно перемещаются туда-сюда, выполняя приказы командования. Поэтому очень хорошей находкой разработчиков стало то, что они снабдили все боевые машины светящимися ионными «хвостами», позволяющими легко ориентироваться, откуда и куда летит в этом трехмерном пространстве тот или иной боец.

Надоело это небо голубое-голубое... Я хочу увидеть звезды, ты возьми меня с собой!

Но это то, что касается парящих в Галактике объектов. Стоит упомянуть и то окружение, в котором они парят. Основным пейзажем, предстающим перед взором космических полководцев, станет синее море космоса, чьи оттенки варьируются от нежно-голубого до иссиня-черного. По небесам **Homeworld** разбросаны десятки и даже сотни звезд, однако, как подсказали разработчикам их консультанты-астрономы, они находятся столь далеко, что должны выглядеть не более чем светящимися точками. Вежливые ребята из Relic Entertainment послушали старших товарищей и сделали все в точности так, как те велели. Но вылилось это в создание довольно однообразной картины виртуальной Вселенной. Временами унылый пейзаж скрашивается одинокими планетами, вокруг которых ведутся кровопролитные сражения, да звездными туманностями и прочими немногочисленными элементами космического ландшафта. Подлинным




Построение «Коготь»


Скаут сделал свое дело, скаут может улетать

же украшением безвоздушного пространства Homeworld, конечно, являются разнообразные эффекты, сопровождающие уничтожение боевых кораблей, как негодяев, так и положительных персонажей. Взрывы реализованы в игре просто безукоризненно, заставляя во время битвы жмурится перед экраном, на котором бушуют краски, в течение долей секунды раскрашивающие его во все мыслимые и немыслимые цвета.

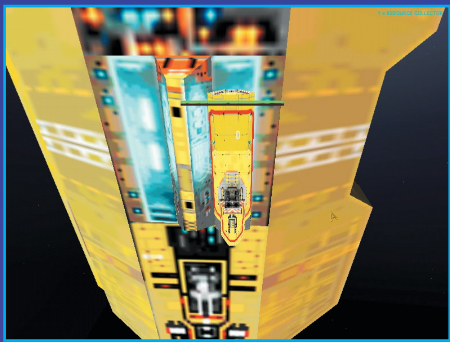
КОМАНДОВАТЬ ПАРАДОМ БУДУ Я!

Перед тем как приступить к руководству операциями по возвращению домой кушанского племени или, наоборот, недопущению этого, стоит разобраться в том, как в Homeworld происходит управление боевыми отрядами. Еще раз хочется обратить внимание на то, что игра происходит полностью в трехмерном пространстве, поэтому то, как будет реализовано командование легионами космических кораблей, волновало меня с самого первого момента, когда я услышал об этом проекте Relic Entertainment. К счастью, мои тревоги оказались практически беспочвенными — интерфейс, в частности, и удобство управления, в целом, оказались на достаточно высоком уровне. И при некотором опыте практически все в Homeworld можно контролировать при помощи одной лишь «мыши».

К сожалению, в игре отсутствует свободно летающая виртуальная камера, и поэтому адмиралы от космических флотов смогут перемещать ее только вокруг выделенного корабля или целого стада боевых машин, а, следовательно, у них нет возможности удовлетворить свое любопытство и перенестись в какой-нибудь уголок карты, дабы посмотреть, что там происходит. Но все же масштабирование и вращение камеры позволяет наблюдать за значительным участком галактики, что, в общем-то, в данной ситуации не так уж и мало. Да и выполнено это весьма удобно: удерживая правую кнопку мыши можно, как в вальсе, кружиться вокруг летающей техники, а нажав одновременно обе клавиши на морде грызуна — приближаться и удаляться от объектов. Для того же, чтобы отправить своих подчиненных на какое-нибудь не в меру опасное задание, требуется выбрать режим целеуказания и навести перекрестье прицела на точку, где требуется военное присутствие. В случае командировки в далекие края, которые невозможно увидеть невооруженным взглядом, придется воспользоваться специальным Менеджером Сенсоров (Sensors Manager), основной частью которого является карта района Галактики, где ведутся все боевые действия.

С ЧУВСТВОМ, С ТОЛКОМ, С РАССТАНОВКОЙ

Как подавляющее большинство и плоских, и трехмерных RTS, все действие в Homeworld разделено на отдельные миссии. Главным отличием игры является то, что командиры космических флотов могут завершить уровень в любой момент, как только накопят достаточное количество энергии для совершения гиперпространственного прыжка. Однако это совершенно не значит, что у вас получится быстро и эффектно пройти сквозь все уровни за время обеденного перерыва в офисе или на большой перемене в школе. Во-первых, для того чтобы сигануть в гиперпространство, надо все-таки чтобы в наличии имелись огромные запасы энергии. Во-вторых, поскольку в Homeworld ваш флот переносится с уровня на уровень (разумеется, если вы подготовите его к перемещению, а не улетите в гордом одиночестве на Материнском Корабле), то если часто скакать между частями Галактики, подобно степному тушкану, можно очень скоро остаться без ресурсов для поддержания своей армады в боеспособном состоянии. А это значит,



что для того чтобы наконец-то навести во Вселенной порядок, придется собирать могучую армаду, постепенно совершенствовать ее вооружение, развивать науку и технику.

РЕЦИКЛЯЦИЯ FOREVER!

Разумеется, ни одна армия не может обойтись без того, чтобы не тратить на свои военные цели огромное количество ценных ресурсов. Так же дело обстоит и в Homeworld. Чтобы выжить в этом жестоком мире, игрокам придется превратиться в самых натуральных пионеров, охотящихся за металлоломом, макулатурой и прочим вторсырьем. Помимо обломков боевых кораблей и пустых бутылок, в изобилии парящих вокруг космических баров, внимание будущих генералов несомненно привлекут астероиды, пылевые и газовые облака, даже целые звездные туманности, которые также могут помочь создать Непобедимую Армаду. Интересным моментом является то, что ресурсы в игре поддаются самому разнообразному воздействию со стороны противоборствующих сторон. Например, Ионный Фрегат имеет возможность ионизировать пылевые облака, превращая их в смертельные ловушки для вражеских кораблей.

НАУКА И ЖИЗНЬ

В век гиперпространственных прыжков мало чего можно добиться старыми методами. Для победы над супостатами необходимо постоянно совершенствовать свои технологии, а следовательно, уделять самое пристальное внимание научным исследованиям. В качестве лаборатории, в которой ученые всех мастей станут разрабатывать новые виды оружия, дорабатывать боевые корабли и пытаться найти способ получения спирта из воды, выступает Исследовательский Корабль. В Homeworld существует древовидная система получения новых знаний. Постепенное развитие определенных направлений приводит к революционным решениям, поднимая мощь флота на невиданные высоты. Среди полезных вещей, которые могут создать скромные мастера микроскопов и кудесники молотков, можно назвать различные генераторы полей, ионные пушки, управляемые ракеты, супермоторчики для различного рода боевых летающих машин и многое другое.

ТРИ КЛАССА И ВСЕ-ВСЕ-ВСЕ

В Homeworld все корабли делятся на три класса. Это Истребители и Корветы (Strike Crafts), Фрегаты и Крейсера (Capital Ships) и Главные Корабли (Super Capital Ships). Первые являются очень маневренными боевыми машинами, однако небольшие размеры не позволяют им нести на себе большое количество оружия и мощные двигатели, что выливается в достаточно ограниченный радиус их действия. Второй класс представляет собой костяк любого флота. Свою медлительность и неповоротливость эти монстры компенсируют броней и огромной огневой мощью. Ну, а самые Главные Корабли обеспечивают армаде репутацию серьезной команды, а также позволяют противостоять практически любому противнику, хотя они остаются уязвимыми для атак небольших истребителей.

БОЕВОЕ ПОСТРОЕНИЕ

Трехмерность игры накладывает существенный отпечаток на тактику ведения боевых действий. В Homeworld все группы кораблей перемещаются в особых формациях (всего их семь), каждая из которых позволяет выполнять те или иные задачи. Например, для Истребителей практически идеальной с точки зрения управления является построение «Дельта», хотя она и имеет некоторые недостатки в виде умеренной маневренности и невысокой огневой мощи. Для охраны какого-нибудь важного объекта имеет смысл построить корабли «Сферой», поместив охраняемого в ее центр, тем самым защитив его почти на 100%. А после того как все враги будут уничтожены, можно построить свои эскадрильи для торжественного парада и насладиться видом армии-победительницы.

РОДНОЙ ДОМ ДЛЯ СТРАТЕГОВ

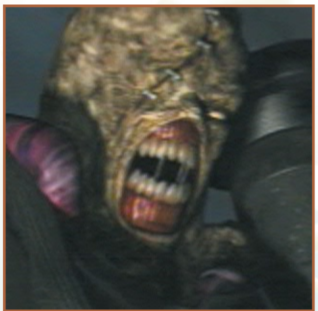
Проект Homeworld привлек к себе внимание сразу после начала работ над ним. Ему было посвящено немало статей и восторженно-радостных, и мрачно-скептических, и теперь, после того как Homeworld наконец-то вышел в своей окончательной редакции, можно судить о том, что попытка создать настоящий хит, который потрясет мир, удалась. Благодаря сочетанию оригинальных находок в одиночной игре с проработанным многопользовательским режимом Вселенная Homeworld действительно на долгое время может стать родным домом для всех любителей стратегии, да и просто людей, желающих хорошо провести немало приятных часов.

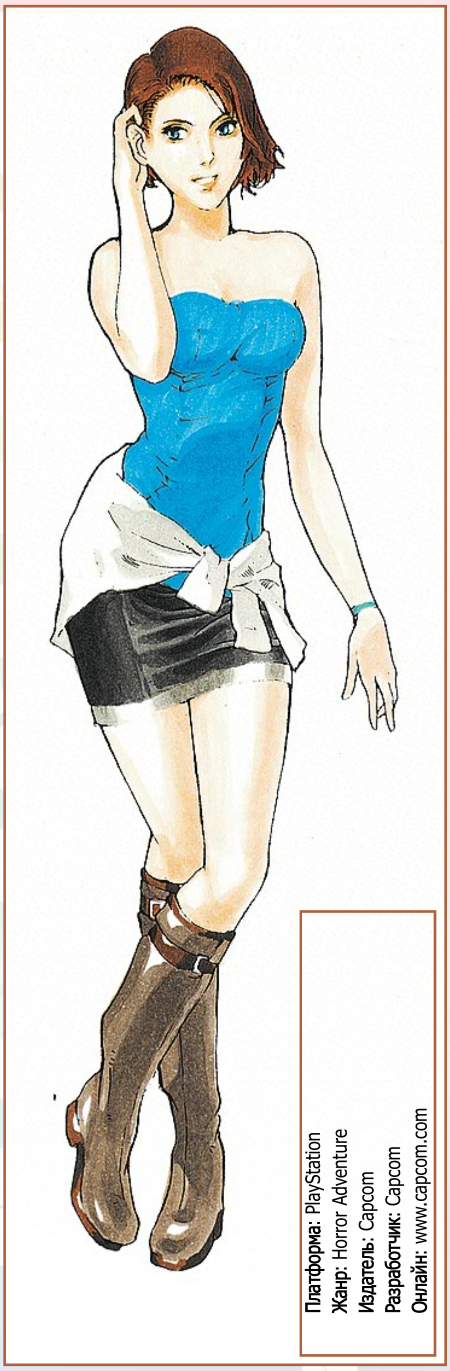
СИ REVIEW


Скоро подтянется и оставшаяся группировка

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS







Платформа: PlayStation
Жанр: Horror Adventure
Издатель: Capcom
Разработчик: Capcom
Онлайн: www.capcom.com

Михаил Разумкин

Наконец-то!!!» — одновременно прокричали миллионы глоток поклонников по всему миру, и отбросив в сторону так и не пройденный до конца Dino Crisis, вся эта толпа народа побежала восхищаться долгожданным «шедевром» от гениального Capcom. Да, третий «Резидент» увидел свет, но вот стоит ли сильно радоваться по поводу этого события? Попробуем разобраться, нужен ли PlayStation, если отбросить армии фанатов (попробуй их отбрось), еще один Resident Evil.

Совсем недавно в статье, посвященной Dino Crisis — другой не менее спорной игре от Capcom, я уже поднимал вопрос по поводу «золотых жил», бесконечных сериалов и т.д. Похоже, процесс продолжается, и наш плодовитый разработчик стремится пополнить ряд своих прямо-таки мексиканских (по количеству и схожести серий) произведений, таких как Street Fighter и MegaMan. Не спорю, параллельно сбору барышей (по слухам сериал **RE** уже продан тиражом в девять миллионов экземпляров) Capcom все же пытается вести творческий процесс и эксплуатировать лишь лейбл и жанр, а не саму игру. Уже упомянутый Dino Crisis поддерживает только основную концепцию «Резидента». Активно ведется разработка Gun Survivor — стрелялки с пистолетом, очень схожей с сеговским House of the Dead. Да и Dreamcast`овский Code Veronica, который хоть и не тянет на звание классики, по крайней мере обещает наконец-то вывести серию в третье измерение. Вот только сам **Resident Evil** во всех своих трех ипостасях практически абсолютно одинаков. Даже знаменитая сейчас Square умудряется делать менее похожими свои Final Fantasy, число которых уже близится к девяти.





Сейчас самое время вновь услышать миллионы возмущенных голосов фанатов: «Руки прочь от великого и непогрешимого». Можете орать сколько угодно, я все равно не пойму необходимость выпускать всего через три месяца после Dino Crisis практически аналогичную игру, отличающуюся лишь названием да плоским окружающим миром. И будьте уверены, господа поклонники, **Nemesis** за оригинальность получит круглый ноль. Ну да ладно, праведный гнев излит, пора перейти непосредственно к объекту нашей статьи, т.е. третьей части эпохального сериала от Capcom — **Resident Evil 3: Nemesis** или Biohazard 3: Last Escape (в его японском варианте).

НЕМНОГО *ИСТОРИИ*

Итак, чтобы еще больше подогреть интерес фанатов к своему детищу, Capcom создает не продолжение и не прелюдию, а нечто среднее. Сюжет **Nemesis** возвращает нас в город Raccoon за двадцать четыре часа до событий, развернувшихся во второй части игры. Мало того, мы наконец-то узнаем, что же произошло с нашими старыми знакомыми — Chris Redfield, Barry Burton, и Jill Valentine (для несведущих – это персонажи из самой первой части игры). Так вот, после уничтожения особняка в пригороде Raccoon

ДОСТОИНСТВА

Несколько более привлекательный по сравнению с прежними версиями внешний вид и большее разнообразие территорий для исследования.

НЕДОСТАТКИ

Абсолютное отсутствие оригинальности и практически полный набор несуразностей в управлении и игровом процессе, доставшихся в наследство от предков.

РЕЗЮМЕ

Чисто фанатский проект Capcom`a, не претендующий ни на что, кроме любви прежних поклонников.

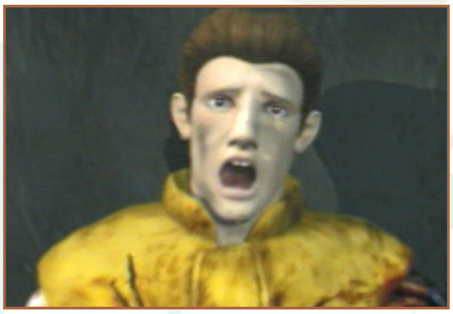
1.5	VIDEO
1	SOUND
1	INTERFACE
1.5	GAMEPLAY
0	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

6.0













вместе со всем заключенным в нем злом герои вернулись домой. Правда, всем ужасам, которые они рассказали, никто не поверил. С одной стороны, это было связано с полностью уничтоженными уликами, с другой – с коррумпированным шефом местной полиции, получающим денежки от вездесущей корпорации Umbrella. Раздосадованный Chris уезжает в Европу, где расположена штаб-квартира корпорации, чтобы на месте разобраться с происходящим. Jill покинула S.T.A.R.S. и также собиралась отбыть в Старый свет, но новое происшествие полностью разрушило ее планы. Город внезапно стал наполняться зомби, которые нападали на все живое, пополняя свою и так не малую армию. Jill чудом остается жива и решает выбраться из проклятого города, но это не так просто. Наверное, всем уже понятно, что эта отважная девушка и есть главная героиня, и именно ее вам придется провести через весь кошмар, который захлестнул город. В начале игры во время бесцельного блуждания по городу нашей героине повстречается бывший коллега по работе — Brad Vickers (NPC из первого **RE**, пилот S.T.A.R.S. и... один из зомби во втором **RE**). Он сообщает Jill, что нечто охотится за «звездами», и убегает в неизвестном направлении. А когда девушка добирается до здания местной полиции, того самого, где блуждали герои **RE 2** – Leon и Claire, происходит еще одна встреча. Но на этот раз, кроме Vickers`а, в ней участвует то самое нечто. Этот огромный человекоподобный монстр, чье имя попало в название игры, наверняка является основным боссом. Nemesis преследует всех членов организации S.T.A.R.S., и встреча у полицейского участка становится последней для Brad`a. Jill снова удается избежать гибели, и увернувшись от лап чудовища, она скрывается за могучими дверьми отделения полиции.

Capcom решил не отказываться от сюжетной смены персонажей. Если вы помните, действие игры начинается за двадцать четыре часа до событий **RE 2**. Так вот, пытаясь спастись, Jill все же не удается избежать зубов зомби. Инфекция Т-вируса проникает в организм героини, и она на время выбывает из игрового процесса. С этого момента вы начинаете играть за Carlos Oliveira — отважного наемника из Бразилии, где оказывается много не только диких обезьян. Собственно, квест в исполнении Carlos`a заключается в поиске вакцины, способной очистить отравленный организм Jill. Но после излечения оказывается, что она довольно долго лежала без сознания, и игра продолжится уже через двадцать четыре часа после событий **RE 2**.

RESIDENT EVIL 3 ИЛИ ВСЕ ЖЕ 2

Более-менее разобравшись с сюжетом и тем, что происходит в самой игре, давайте посмотрим, насколько изменился «Резидент» по сравнению с предыдущей серией. В своем довольно злобном вступлении я уже упоминал о некоторой скудности этих самых изменений. Настало время поговорить подробнее.

Итак, в новой игре появилось десять типов зомби как новых, так и взятых из ранних серий. Они отличаются друг от друга одеждой, «изношенностью» и количеством мяса на теле. Кроме этого, зомби получили возможность оживать после смерти, если это понятие можно к ним применить. Так что будьте осторожнее, попадая в комнаты, где вы уже побывали.

Главные персонажи получили несколько новых движений. Jill теперь запросто перелезает через небольшие преграды (в основном это ящики), появилась возможность избегать атак врагов, что очень полезно при повышенном уровне сложности игры. Причем, по-моему, именно в последнем заключается самая крутая «фишка». Возможность выбора разных уровней сложности значительно подняла игру в моих совсем не фанатских глазах. Hard mode — это стандартный для «Резидента» режим, вы начинаете игру, вооруженные лишь пистолетом с одной обоймой, со всеми вытекающими. Light mode — совсем другое дело. В руках у Jill автомат с шестью сотнями патронов и полный запасов рюкзак. Кроме этого, сундук в первой же комнате с пишущей машинкой (этот оригинальный способ «save game» остался без изменений) также наполовину заполнен всякими полезными припасами. Поверьте, начинать игру с автоматом совсем другое дело, и **RE** из вяло текущего ужастика превращается в динамичный action. Остается узнать, дает ли что-нибудь полное прохождение Hard`a или финал обоих режимов аналогичен. Представляю злобно потирающих руки разработчиков, глумящихся над игроками, мучающимися со сложным режимом в надежде получить новое оружие или опцию игры.

Что еще новенького? Значительно увеличилось время путешествий по улицам города, что, очевидно, должно разнообразить игру по сравнению с прогулками из комнаты в комнату в ранних «Резидентах». Разработчики утверждают, что появилась возможность активно использовать окружающие вас предметы. Не думайте, вы не сможете запустить в зомби обломком стула или чем-то в этом роде. Взаимодействие с окружающим миром заключается в возможности прятаться от врагов за углами, ящиками, столами и т.д. Вряд ли это очень полезное нововведение. Как и раньше, в игре существует несколько сюжетных развилок, где вам придется сделать выбор. И если верить нашим коллегам, игравшим в бета-версию на E3, то сюжет игры зачастую зависит не только от ваших действий, но и от времени, которое вы тратите на это. Сам я проверить это не смог, хотя и пытался, остается положиться на мнение заокеанских товарищей.

Что касается графики, то она практически без изменений перекочевала из предыдущего **RE**. То есть плоский рендеренный задний план, а на нем гуляют трехмерные полигонные враги и собственно вы сами. Правда, если верить нашим внутриредакционным специалистам, то эти плоские картинки стали еще красивее, прибавилось деталей, света, красок. Вот что явно стало лучше, так это спецэффекты. Помню крики восторженных детей по поводу обилия живого огня во втором **RE**. Именно эти эффекты, изображающие огонь, фонтан воды или крови, стали выглядеть еще реальнее и зрелищнее.















НЕ ВСЕ ТО ЗОЛОТО, ЧТО БЛЕСТИТ

А теперь я хочу вновь вернуться к плохому. Фанатам просьба закончить чтение статьи на этом месте, поскольку спор с поклонниками чего-либо дело безнадежное. Так вот, непосредственно игровой процесс и управление не изменились совершенно. А поскольку они не были идеальными, то делайте выводы. Как и раньше, вы либо стреляете, либо перемещаетесь (удачное и более реалистичное решение Dino Crisis почему-то не прижилось). Другой не менее важный момент из Crisis — мгновенный разворот на 180 градусов — также мною не был обнаружен. Отсутствие этих удобных возможностей я связываю со сложным процессом взаимосвязи трехмерного и плоского, о чем мы поговорим далее. Не спорю, рендеренный задний план это очень красиво, и трехмерный движок никогда не добьется подобного на PlayStation. Но трехмерные персонажи игры зачастую смотрятся довольно чуждо и неуместно на этом самом прекрасном фоне. Несомненно, традиции вещь могучая, и возможно, **RE 3** не стал бы столь ожидаемым, будь он полностью трехмерным а-ля Dino Crisis. Все это верно, если бы не одно но. Трехмерный (т.е. полигонный) мир динозаврового проекта от Capcom был снабжен динамической «кинематографической» камерой, значительно улучшавшей и упрощавшей игровой процесс. Играя в по-прежнему плоский **Nemesis**, мы можем довольствоваться лишь фиксированным видом на происходящее, значительно сужающим обзор. Без сомнения, такой подход успешно способствует еще большему нагнетанию атмосферы ужаса и неизвестности, но слабо вяжется с другими программными продуктами того же жанра. И напоследок давайте вспомним убогую систему транспортировки и хранения предметов и собственно «сохранения» в игре. Все осталось на прежних местах. И вместо игры нам вновь придется часами бегать между сундуками и ломать мозги над вопросом, что взять с собой, что оставить, а что совсем выкинуть. Надежда на изменение такой неудобной и непонятной системы save'а с этими лентами и печатными машинками также не оправдалась. Реализм реализмом, господа разработчики, а об игроках надо иногда думать.

ПОДВОДЯ ИТОГИ

Вообще писать заключения с вердиктами дело тяжелое. Еще тяжелее делать это в отношении таких чисто фанатских проектов, коим является **Resident Evil 3: Nemesis.** Если рассматривать игру в отдельности, без предыдущих проектов, то это, несомненно, красивая и, в принципе, хорошая игра. И людям, никогда не игравшим в **RE** (если такие, конечно, остались), определенно стоит сыграть в последнее произведение Capcom`a. Если же говорить серьезно, без поблажек, то **Nemesis** — это чуть более красочная копия второго «Резидента», рассчитанная исключительно на толпы его фанатов.

Мое для многих не совсем приятное повествование подошло к концу, остается лишь добавить, что американская версия игры должна появиться уже в ноябре, а в Европе **RE 3** появится лишь в начале 2000 года. Кстати, издателем европейской версии выступает другая известная своими фанатскими сериалами компания — великолепный Eidos.

СИ *REVIEW*







КОДЫ PC, PS

Коды PC

Driver (Demo)

На этот раз нам предстоит поэкспериментировать с файлами. Найдите в директории, в которую вы установили демо–версию, файл Mission661.dms. Для начала сделайте back–up копию. На всякий случай ;–)).

Если вы хотите врезаться в машины, дома и прочее, не получая никаких повреждений, уберите следующие строки:

EnablePlayerDamage
MaxPlayerDamage 24576 file://(0 –>4096*6 is range).

Если вам сильно требуется бесконечное время, уберите строки:

DebugInfo 1
file://TimePlayer
Countdown 70 file://UK 60 seconds USA 70 seconds.

Если вы хотите изменить погоду, добавьте любое из нижеследующих слов в строку «FelonyBarId 195»:

Night – ночь
Raining – дождь
Lightning – гроза

Чтобы поменять свою машину, исправьте 0 в строке «PlayerCarType 0» на любую из нижеследующих цифр:

0 – Обычная машина
1 – Такси
2 – Шикарный автомобиль
3 – Спортивный автомобиль
4 – Некое подобие Camaro
5 – Породу машины идентифицировать не удалось
6 – Возможно, Nova
7 – Cadillac Sedan
8 – Неизвестно
9 – Неизвестно
10 – Подобие полицейской машины
11 – Возможно, Cadillac
12 – Firebird/Camaro Z28
13 – Такси
14 – Cadillac Sedan
15 – Не используйте, в демо–версии под этим номером нет никакой машины
16 – Jaguar (кстати, очень быстрая машинка)
17 – '55 Thunderbird (также весьма быстра штучка)

Чтобы вырубить режим Lose the Tail и играть до полного уничтожения, удалите следующие строки (Будьте очень внимательны, можно очень даже просто изуродовать демку.).

SetMaximumCops 0
Cops_off
Cop_Respawn 65000
Cops_Immortal 0
//SpawnCops 1, 3067, 45609, 441019
AddCivCar 9,0,1,0,3067, 45609, 441019
ForceFelonyRating 1
InformPlayerById 5,103
Set Objective 2
MustBeHidden 1 //Must arrive at drop off point without a tail
NeedToLoseTail 1
OuterRadius 1000000
WaitForObjectiveComplete

Cops_off
InformPlayerById 5,3
StopTimer
wait 2
MissionEnd

Как набрать скорость 204 мили в час?

1. Для начала выберите Jaguar (порядковый номер 16).
2. Трогайтесь с места, выезжайте на прямую ровную дорогу и разгоняйтесь до скорости 100-110 миль в час.
3. Вдавите педаль газа в пол (кнопку, которая заставляет автомобиль разгоняться быстрее).
4. Затем нажмите на клавишу <C>.

Ваша машина будет продолжать разгоняться, пока не достигнет соответствующей скорости.

Nocturne (Demo)

Giveallammo – 100 боеприпасов для выбранного оружия
Gathering – режим бога
Crossbow – появляется лук
Tommygun – появляется автомат
Beavis – появляется огнемет
Shotgun – появляется шотган
Flametip – появляются горящие стрелы
Freeze – заморозить/разморозить врагов
Battery – батарейки для фонарика

Rainbow Six: Rogue Spear (Demo)

Teamgod – режим бога для всех членов команды
Playergod – режим бога для выбранного персонажа
5fingerdiscount – появляются боеприпасы и предметы
explore – режим исследования уровня.

Clans

Во время игры нажмите t и введите:

/godmode – режим бога
/nextlevel – перейти на следующий уровень
/room # – телепортироваться в комнату #
/spawn # – появляется объект #
/moregold – добавляет 100 золота
/tinymonsters – крошечные монстры
/tinyplayers – крошечные игроки
/insanity – монстры атакуют друг друга
/repeat – повторить только что выбранный код
/trig – результат действия этого кода неизвестен
/spawn 0 – Меч +1
/spawn 1 – Меч +2
/spawn 2 – Меч +3
/spawn 3 – Меч +4
/spawn 4 – Меч +5
/spawn 5 – Защита +1
/spawn 6 – Защита +2
/spawn 7 – Защита +3
/spawn 8 – Защита +4
/spawn 9 – Защита +5
/spawn 10 – Кольцо быстроты

/spawn 11 – Кольцо огня (+3 Магии Огня)
/spawn 12 – Кольцо меча (+3 Меча)
/spawn 13 – Кольцо Уничтожения (+3 взрыва)
/spawn 14 – Кольцо топора (+3 топора)
/spawn 15 – Зелье здоровья
/spawn 16 – Зелье маны
/spawn 17 – Зелье силы
/spawn 18 – Зелье магии
/spawn 19 – Зелье жизни
/spawn 20 – Яд
/spawn 21 – Ключ
/spawn 22 – Ключ
/spawn 23 – Ключ
/spawn 24 – Ключ
/spawn 25 – Ключ
/spawn 26 – Ключ
/spawn 27 – Топор +1
/spawn 28 – Топор +2
/spawn 29 – Топор +3
/spawn 30 – Топор +4
/spawn 31 – Топор +5
/spawn 32 – Броня +1
/spawn 33 – Броня +2
/spawn 34 – Броня +3
/spawn 35 – Броня +4
/spawn 36 – Броня +5
/spawn 37 – 10 золота
/spawn 38 – 15 золота
/spawn 39 – 20 золота
/spawn 40 – 25 золота
/spawn 41 – 30 золота
/spawn 42 – Золотое украшение
/spawn 43 – Золотое украшение
/spawn 44 – Золотое украшение
/spawn 45 – Рубин
/spawn 46 – Изумруд
/spawn 47 – Бриллиант
/spawn 48 – Рубиновое ожерелье
/spawn 49 – Ожерелье из жемчуга
/spawn 50 – Заклинание хаоса первого уровня
/spawn 51 – Заклинание хаоса второго уровня
/spawn 52 – Заклинание хаоса третьего уровня
/spawn 53 – Заклинание хаоса четвертого уровня
/spawn 54 – Заклинание хаоса пятого уровня
/spawn 55 – Заклинание взрыва первого уровня
/spawn 56 – Заклинание взрыва второго уровня
/spawn 57 – Заклинание взрыва третьего уровня
/spawn 58 – Заклинание взрыва четвертого уровня
/spawn 59 – Заклинание взрыва пятого уровня
/spawn 60 – Fireball первого уровня
/spawn 61 – Fireball второго уровня
/spawn 62 – Fireball третьего уровня
/spawn 63 – Fireball четвертого уровня
/spawn 64 – Fireball пятого уровня
/spawn 65 – 1 единица золота
/spawn 66 – 2 единицы золота
/spawn 67 – 3 единицы золота
/spawn 68 – 4 единицы золота
/spawn 69 – 5 единиц золота
/spawn 70 – Заклинание метеоритного дождя первого уровня
/spawn 71 – Заклинание метеоритного дождя второго уровня

/spawn 72 – Заклинание метеоритного дождя третьего уровня
/spawn 73 – Заклинание метеоритного дождя четвертого уровня
/spawn 74 – Заклинание метеоритного дождя пятого уровня
/spawn 75 – Заклинание молнии первого уровня
/spawn 76 – Заклинание молнии второго уровня
/spawn 77 – Заклинание молнии третьего уровня
/spawn 78 – Заклинание молнии четвертого уровня
/spawn 79 – Заклинание молнии пятого уровня
/spawn 80 – Дополнительное зелье жизни.

Коды PS

Livewire

Доступ ко всем уровням

На экране выбора уровней зажмите (▲) и нажмите ◄, ▼, ▲, ►, ◄. Теперь, нажимая ▲ и ▼, вы можете выбрать любой из уровней.

Croc 2

Бесконечные кристаллы

На экране заставки зажмите L1 и нажмите (■), (■), (●), ▼, ◄, ►, ◄, ►. Начните игру, зажмите R2 и нажмите (■), чтобы добавить себе сотню другую кристаллов; эту операцию можно повторять бесконечно.

V–Rally 2

Все машины trophy трассы

На экране «game progressing» нажмите L1, R1, ◄, ►, ◄, ►, ▲, ▼, ▲, ▼, X, X + Select. Если код введен правильно, то вы услышите звук. Теперь установите курсор на пустующие квадраты и нажмите X, чтобы открыть их.

Warzone 2100

(Вам понадобится второй джойстик, чтобы правильно ввести коды.).

Cheat mode

На втором джойстике зажмите Start и включите PlayStation. Продолжайте держать кнопку зажатой, пока не появится экран главного меню. Теперь на этом экране или во время игры в режиме паузы нажмите L1, R1, R2, L1, Select, Start. Это включит режим кодов и откроет меню настроек для второй и третьей кампаний:

Пропуск уровня

Во время игры нажмите Select втором джойстике.

Режим бога

Во время игры нажмите (▲) на втором джойстике. Примечание: это также открывает скрытые на карте объекты.

Бесконечная энергия

Во время игры нажмите (●) на втором джойстике.

Все части

Во время игры нажмите X на втором джойстике.

Супер мощные юниты

Во время игры нажмите ▲ на втором джойстике.

Weak unit strength

Во время игры нажмите ► на втором джойстике.

Current research completed

Во время игры нажмите ▼ на втором джойстике.

Дополнительные сооружения

Во время игры нажмите R1 на втором джойстике.

Дополнительные юниты

Во время игры нажмите R2 на втором джойстике.

PRINCE OF PERSIA 3D

Александр ЩЕРБАКОВ

ОСНОВНЫЕ ГЕРОИ ИГРЫ

Принц (The Prince)



Ну, этот товарищ откровенно был слямзен еще самим Джорданом Мекнером (неужели кто-то не знает, кто это такой?) из «Багдадского вора». Родился и вырос на улицах бедных кварталов города, родителей никогда не знал. В один прекрасный день встретил Принцессу и сумел покорить ее сердце. Спас возлюбленную из рук злобного визиря, стал в конце концов ее мужем, и стали они жить поживать и добра наживать... Пока разработчики ни сотворили Prince of Persia 3D.



Принцесса (The Princess)

Единственная любовь нашего доблестного Принца, единственной обязанностью которой является регулярно попадать в неприятности и быть кем-то похищенной. Стандартное занятие любой принцессы практически в любой компьютерной игре. Можно даже подумать, что только для похищений они и созданы.

Султан (The Sultan)



Как не трудно было догадаться, этот забавный старикашка является отцом Принцессы, а также (как это ни странно) главой государства. Под угрозой расправы над Принцем, его брат Ассан принудил Султана заключить договор, по которому Принцесса должна выйти замуж за его сына Рагнора. Спасая жизнь Принца, Султан умрет, тем самым сделав договор недействительным. Нам его очень жаль.

Ассан (Assan)

Хитрый, подлый и лживый брат Султана, Ассан с давних пор строил планы женить его сына-чудовища на Принцессе. На этот раз все его расчеты могут осуществиться. Принц находится в темнице, Султан и его дочь находятся в плену. Для достижения своей цели Ассан не остановится ни перед чем. Стандартный злодей, во многом сменивший на этом посту Джафара.



Рагнор (Rugnor)



Без сомнения, самый симпатичный персонаж в игре. Получеловек-полутигр Рагнор постоянно ведет борьбу внутри себя между человеческим естеством и естеством звериным. Как и его отец, он зол, коварен и хитер. Женитьба на принцессе сделает его султаном, а это именно то, что ему нужно. Именно битва с ним и решит судьбу Принца и Принцессы.

УПРАВЛЕНИЕ

[Tab] — поворот налево

Right Arrow — поворот направо

Up Arrow — бег вперед

Down Arrow — ходьба назад

Home — стрейф влево

Page Down — стрейф вправо

Right Alt — прыжок

Left Ctrl — действие

Shift — вскарабкаться на стену, ходьба (вместе с Up Arrow)

C — присесть

P — пауза

Space — достать оружие

1 — первый вид оружия (сабля)

2 — второй вид оружия (лук)

Q — удар мечом слева

W — удар мечом сверху

E — удар мечом справа

S — блок мечом

F6 — Quick Save

F9 — Quick Load

Esc — вызов меню

Дополнительные замечания по управлению

Как и в оригинальном Prince of Persia, вам предстоит достаточно много прыгать через разнообразные пропасти, ловушки и т.п., так что «прыжковой» проблемы существовать не должно. Залезть на небольшое возвышение позволяет кнопка Shift. Она же помогает зацепиться за край пропасти/карниз/выступ. На достаточно высокие стены и прочие препятствия нужно залезать с помощью Alt и UP Arrow. Слезть вниз можно используя комбинацию Shift и Down Arrow. Также, повиснув на руках, можно и перемещаться в стороны. Для этого достаточно не отпускать кнопку прыжка и не жать Up Arrow.

Для того чтобы сразиться с противником, для начала необходимо просто вытащить оружие. Замечание, конечно, глупое, но мало ли, может у кого с этим возникнут проблемы :).

Камеру можно покрутить, зажав End и нажимая стрелки. Полезная вещь для того чтобы осмотреться вокруг себя.

Если поначалу управление показалось вам совершенно дубовым, не спешите бить клавиатурой о стол. Через некоторое время к нему можно привыкнуть, и все будут в порядке. Хотя от привыкания управление менее дурацким вряд ли станет.

ОРУЖИЕ

Меч



Меч является основным видом вооружения принца. Радиус действия и сила удара довольно посредственны (впрочем, и этого вполне хватает), но зато скорость весьма недурственна. По традиции, будет найден на первом же уровне.

Лук и стрелы

Оружие, предназначенное для борьбы с противником на расстоянии, а также для решения различных головоломочек, переключения рычажков и так далее.



Чтобы прицеливаться луком, нужно, достав его из-за пазухи, зажать Ctrl и не отпускать. Тогда на экране появится некое подобие прицела, передвигать который можно с помощью стрелочек. Выстрел произойдет после того как вы отпустите кнопку.

Боевой посох

Боевой посох, раздвигающийся до размера в шесть футов, оружие, однозначно превосходящее меч по силе удара и радиусу действия, но уступающее в скорости. Имеет как свои преимущества, так и свои недостатки. Так как ваши противники достаточно тупы, очень плохо подходит для их устранения. Впрочем, для этого неплохо подходит любое оружие.



Два клинка



Два небольших клинка, активно пользуемых наемными убийцами, может использовать и главный герой. Этот вид оружия обладает самой большой скоростью и неслабой силой удара, к тому же ими

ОСНОВНЫЕ ВИДЫ ПРОТИВНИКОВ:

Стражи (Guards)



Стражи «обыкновенные» используются для охраны большинства объектов: от дворца до тюрьмы, в которой гниют заключенные. Могут иметь при себе разные виды вооружения, начиная от меча и лука и заканчивая боевым посохом и кинжалами. Нельзя сказать, что воины они хорошие, но достаточно неприятностей доставить всегда смогут.

Убийцы (Assasins)



Таинственные наемные убийцы предпочитают использовать в своем ремесле пару коротких клинков — легких и маневренных. Жестокие асассины всю свою жизнь посвящают оттачиванию боевых навыков и дальнейшему их использованию. Быстрые и смертоносные удары этих противников достаточно опасны, но, умея обращаться с оружием, можно не бояться и их.

Охрана дирижабля (Dirigible Guards)



Команда дирижабля зверочеловека Рагнора представляет собой достаточно устрашающее зрелище. Худые, но невероятно сильные и ловкие, эти существа, привыкшие к постоянной заботе о воздушном корабле, относятся к нему поособенному и не терпят посторонних на его борту.

Джинн (Djinni)



Из красивых восточных сказок всем известно, что джинны бывают не только добрыми и услужливыми, выполняющими поручения хозяина-обладателя лампы, но и злыми и жестокими, способными выполнять роль великолепного цепного пса. Им по силам побеждать могущественных волшебников, устрашать правителей государств, совершать жестокие убийства и захватывать пленных. Как раз с таким типом нам и предстоит встретиться.

Склизкое чудовище (Muck Monster)



Это уродливое и опасное существо является ни чем иным, как продуктом разгильдяйства волшебников и алхимиков, у которых вошло в привычку сбрасывать в море все использованные реагенты, проклятые амулеты и прочий магический хлам. Результат порой может оказаться пострашнее, чем после аналогичных операций с отходами токсичными. Эта смертоносная тварь является лучшим подтверждением этих слов.

ЛОВУШКИ

Вращающиеся ножи

Достаточно неприятные штучки, что, впрочем, относится абсолютно ко всем ловушкам. Вращающиеся лезвия способны в мгновение ока размолоть Принца и положить конец всем его чаяниям освободить возлюбленную. Опасные еще тем, что через такого рода ножички приходится довольно аккуратно прыгать, так как они вполне способны задеть любого «низколетящего» прыгуна и поймать в свои объятья.

Проваливающийся пол

Ну с этим понятно абсолютно все. Бежишь себе, бежишь, а тут плиты начинают проваливаться из-под твоих ног. Очень знакомо. Иногда обвал происходит и до прихода главного героя, когда злобные охранники нажимают кнопки «охранной системы». А потом прыгай, да еще остерегайся, не выпадет ли что еще.

Шипы



Старые знакомые. Как только Принц оказывается рядышком, выскакивают из пола как по мановению волшебной палочки в надежде подловить неаккуратного и пронзить насквозь. Смотрите не наступите! Ну а шипчики на дне пропасти это просто хорошая традиция. Для красоты.

Головоотттяпователи

Вероятно, такое название этому виду ловушек подойдет лучше всего. Хотя бы потому, что в каком бы положении ни находился персонаж игры, а отрежет ему все равно голову. Пусть он даже и завис в прыжке. Вылезут из стен здоровенные ножи и чистенько срежут вместилище мозга, даже пожалеть не успеешь. Приходится активно ползать на карачках.



Или же разбегаться, если ловушка комбинированная и под ножами имеются еще и шипы.

Стрелы

Стоит только вам встать в неположенном месте или же ненароком наступить не на тот камешек в полу, и из отверстия в стене в вас вполне может полететь остренькая стрела, иногда обильно смазанная ядом. Наверное, ни одна приключенческая игра или кинолента не обходятся без этого фокуса.

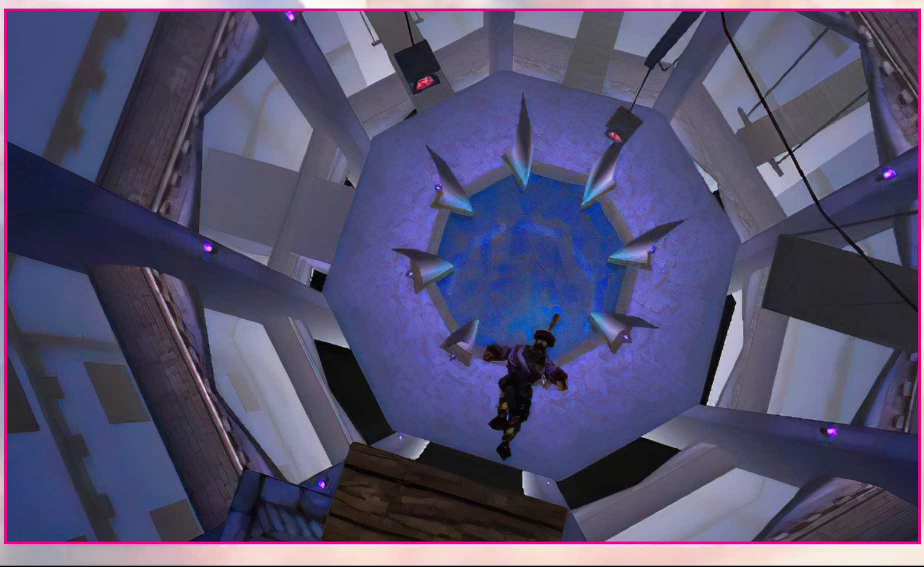
можно атаковать одновременно в двух направлениях. Единственная проблема – ножички коротковаты, а потому для того чтобы убить оппонента, необходимо подойти к нему на достаточно близкое расстояние.

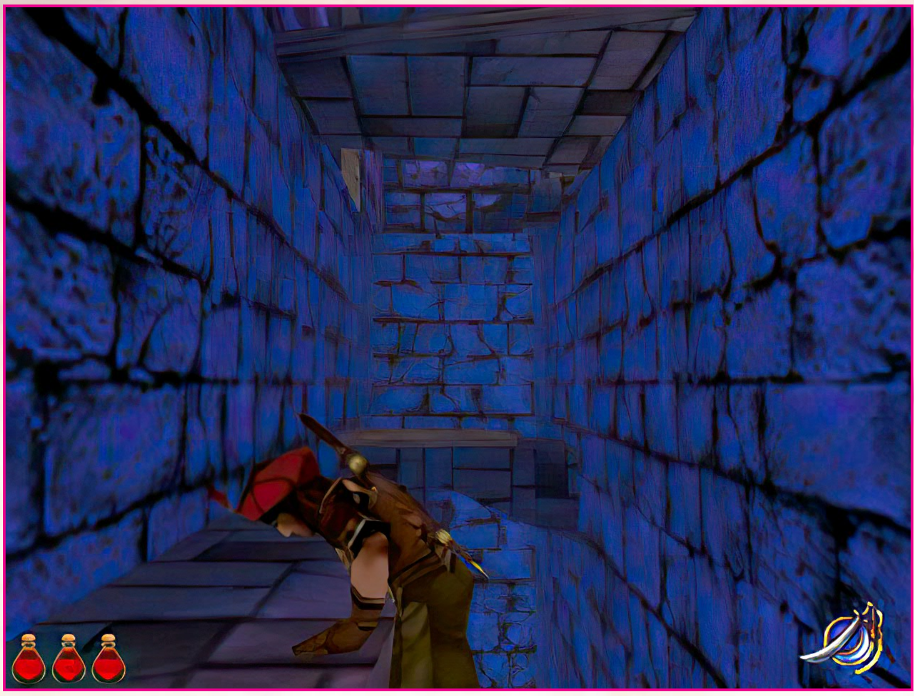
ПРОХОЖДЕНИЕ

Prison

Что же это был бы за Prince of Persia, если бы приключения не начинались в тюрьме! И если бы с ходу не пришлось бы искать меч, без которого даже с самым тупым охранником и то справиться проблематично!

Оказавшись в камере, подходим к правой стене и обнаруживаем там плиту. Упираемся в нее плечом и двигаем вперед. Очутившись в другом помещении, выходим в коридор, а там поворачиваем налево. За нами захлопывается решетка, и мы остаемся в помещении с другими заключенными. Переговорив с ними, походим к стене, находящейся справа, и лезем наверх. Далее мы увидим дыру в потолке — лезем в нее. Поболтав еще с одним беднягой, идем в следующее помещение, представляющее собой что-то вроде душевой. Нажимаем на небольшую плиту в полу (скорее, выглядит как коврик), а затем лезем наверх, поближе к водичке. Идем прямо и, попав в водоемчик, плывем к бережку. Залезаем на небольшое возвышение и останавливаемся перед мостиком. Если по мосту идти, то он обрушится, а потому нужно разбежаться и с разбега перепрыгнуть его. Залезаем к проходу, ведущему нас далее, перепрыгиваем через яму с шипами и проползаем в дыру в стене. Встречаем заключенного и идем в следующее помещение. Поворачиваем направо и стараемся проскользнуть незамеченными возле стража и нажать на кнопочку у стены. Если он нас замечает — не беда. Стражники немного туповаты, а потому от них просто можно убежать. Не забывайте, что Prince of Persia нынче стал трехмерным со всеми вытекающими. Направляемся теперь обратно к дыре в стене, только теперь бежать придется уже налево — туда, где открылась дверь. Аккуратно обходим коврик с шипами и проходим внутрь. Несемся по коридору, лавируя между шипами, и таким образом подбегаем к складскому помещению, где нам предстоит залезть на деревянное возвышение, а оттуда проникнуть в комнаты, отделенные от нас запертой дверью. Там нас ожидает развилка. Нам, как обычно, сначала







направо. Добравшись до спящего охранника, не подходим к нему, а поднимаемся по лестнице. В коридоре можно свернуть в комнату слева, где, отодвинув ящик, можно обнаружить бутылочку с живительной жидкостью. В комнатушке справа обитает несчастный зек, который с радостью поведает нам, что храброму принцу просто необходим хороший меч. А то мы не знали. По коридору бежим прямо, затем спрыгиваем вниз и обнаруживаем переключатель на стене. Крутим его и открываем дверь. Залетаем в комнату и с помощью очередной деревянной конструкции лезем дальше. В открывшемся нам помещении, на самом его дне, находится еще один сосуд бормотухи, но нам, надеюсь, он пока еще не нужен. Разбегаемся и прыгаем на другую сторону комнатки. Сползаем вниз и несемся мимо обалдевшего охранника. На карачках проползаем под ножами, вылезающими из стен и грозящими отрезать нам голову. По лестнице поднимаемся наверх и в конце концов оказываемся на возвышении за спиной ничего не подозревающего стража. Толкаем к проему ящик и сваливаем его на голову бедолаге. Парню ломает все кости, в результате чего он умирает на месте. Ну а мы вытаскиваем из его окоченевших рук почти что новенькую сабельку. Теперь тем же путем, что сюда мы забрели, возвращаемся к спящему янычару. Как только мы к нему подойдем, он моментально проснется и пожелает нас убить. Достаем оружие и рубим гада, после чего дергаем рычажок на стене.

Бежим к развилке. Оттуда направляемся в проход слева. Убиваем стража и проходим в комнатушку с головой. Понаблюдав, как охранник открывает дверь, подходим к столу и хватаем с него ларчик. Открыть дверь тем же путем, что и противник, пока не пытайтесь — будет больно. С запертым ларцом в очередной раз идем к развилочке и идем в помещение, путь к которому мы открыли, дернув рычаг. Перепрыгнув ножи, заходим туда и помещаем важный предмет в тиски. Приводим их в действие и хватаем магический браслет, представляющий собой по сути обыкновенный ключ. Идем к голове и открываем дверь. Заходим, поднимаемся по лестнице, сражаемся с воином и проходим в дверь, открывшуюся после его смерти.

Ivory Tower

Идем прямо, наблюдаем, как в нас стреляет нехороший лучник (не бойтесь — он не угрожает нашей жизни), переходим мост и оказываемся у бассейна. Ныряем и ищем под водой проход. В скором времени он находится. Выплываем в небольшом помещении, главным украшением которого являются комплект стрел и бутылка с жидкостью. Плывем обратно. Вылезаем из водоемчика и направляемся к мостам. Один из них страж быстренько поднимет, другой же останется доступным для нас. Прыгаем на него и топаем вперед. Таким образом мы дойдем до местечка с вращающимися в полу ножами. Тихонько обходим их и залезаем на верхний ярус, стараясь чтобы наши руки не соприкоснулись еще с одним комплектом острых предметов. Встаем у стены и готовимся к разбегу и прыжку вперед – сзади нас начнет подгонять каменная плита, выезжающая из стены, так что тормозить не надо. Перепрыгнув, идем дальше, преодолеваем еще одно небольшое препятствие, торчащее из пола, и оказываемся на платформах и балках на внушительном расстоянии от пола. Прыгаем вперед, а потом еще вперед, только на сей раз необходимо зацепиться руками и залезть на «дорожку», ведущую вдоль стены. Идем вперед, в очередной раз лезем повыше и в итоге оказываемся в коридорчике с вылетающими из стен стрелами. Вылетают они только если мы наступаем на выступающие плиты на полу, а потому надо их обходить и перепрыгивать. В зале, в котором мы окажемся вскоре, на плиты уже надо давить ничего не опасаясь. Причем давить очень быстро, на бегу. Всего их две – одна открывает дверь, а другая – дверь, находящуюся за дверью. Необходимо надавить на обе «клавиши» и быстро-быстро прошмыгнуть через два дверных проема. Сразу, скорее всего, не полу-







чится.

Совершив удачный забег (с элементами прыжков) и очутившись перед пропастью, прыгаем на тропку возле стены и идем по ней к балке, на которую предстоит залезть. Осторожно — камни под ногами будут выпадать. По балке проходим к платформе, с которой сигаем к окошку. Влезаем в него и бредем к стрелку. Тот быстренько и без нашей помощи сваливается вниз, и мы забираем его лук. Сигаем вниз. При этом обязательно надо попасть в водоемчик, а то мы повторим судьбу незадачливого стрелометателя. Вылезаем из бассейна и целимся из лука в красный квадратик с рисунком, находящийся возле подъемного устройства моста. После четкого выстрела мост, естественно, опустится, и мы побежим дальше.

За углом нас уже дожидается серьезный парень с сабелькой, обреченный на смерть от наших рук. Проползаем под ножичками и попадаем в обширное помещение, в котором наблюдаем сцену открытия врат башни. Нажимаем на синий камень в полу, тем самым открыв проходы к бассейну, возле которого мы подбирали после заплыва стрелы. Поднимаемся к стражнику и убиваем его. Теперь спускаемся вниз и идем в дальний угол комнаты, где имеется проход. Пересекаем небольшое помещение, уставленное ловушками, поднимаемся этажом выше и встречаем воина с копьем. Рубим его и поворачиваем налево. Нам покажут заставочку, когда только что убитый нами подлец подползает к камню, которого ранее в комнате и в помине не было, и нажимает на него, тем самым частично обрушивая пол перед нашим носом. Кстати, можно с ним не сражаться вообще, а просто пробежать мимо.

Прыгаем по оставшимся в коридоре плитам. Справа имеются две комнаты, где можно найти potion и стрелы. Слева — тоже комнатка. У стены стоит столик, за которым скрывается небольшой лаз. Проникаем через него в другое помещение. Там пододвигаем столик под дыру в потолке и таким образом залезаем на верхний уровень. Покидаем комнату и добираемся до другого яруса. В первом из проходов мы обнаружим стража, зарубив которого получим в награду potion. Слева же нас поджидает очередная пачка стрел. Далее обнаруживаем синенькую кнопочку и давим на нее. Теперь целимся в воина на следующее вышке и убиваем его. Упадет он на клавишу, находящуюся рядом с ним, и таким образом врата откроются. Слезаем вниз и выходим из них.

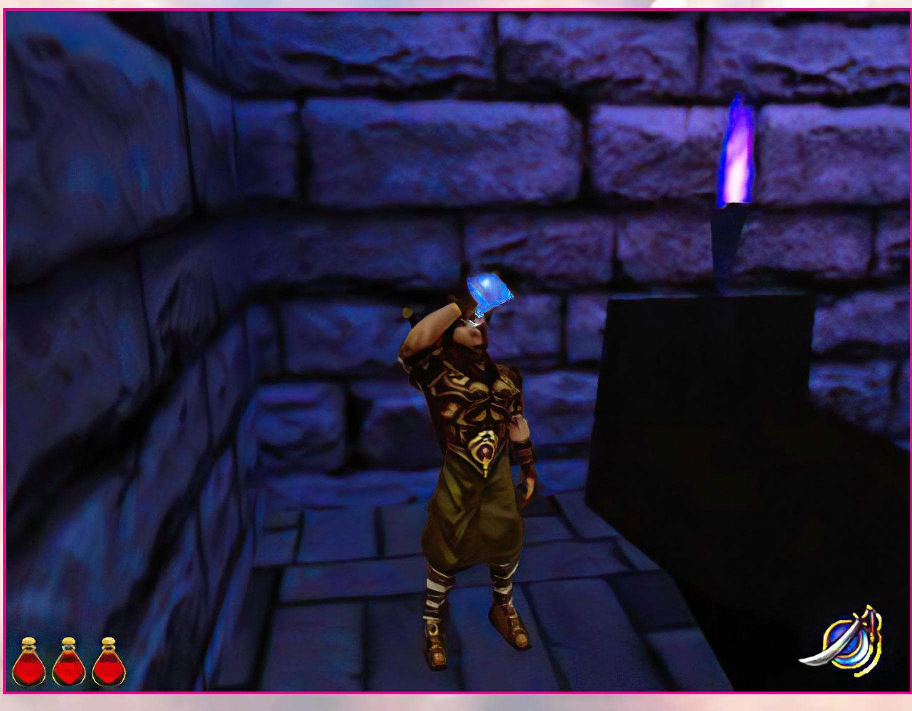
Мы оказываемся рядом с колодцем. Отходим влево, достаем лук и выпускаем стрелу в охранника прямо по курсу. Идем вперед и подбираем стрелы. Теперь направо и к канату. Прыгаем на него и летим к лестнице. Поднимаемся к мертвому стражу и подбираем бутылочку. На лифте добираемся до лодки и садимся в нее. Поплыли. Неплохо бы достать меч, так как всякие уроды обязательно начнут нас атаковать. В конце концов мы приплывем к двум ящикам. Гребем к ним и лезем на твердую поверхность. Поблизости, кстати, можно найти еще один сосуд с жидкостью. Поворачиваемся налево и прыгаем к тросу. Лезем наверх. Дергаем рычаг слева. Двигаем ящик к переключателю и забираемся на платформу. Далее прыгаем вниз на следующую платформу. Затем прыгаем на движущийся ящик, потом слезаем с него и бежим к ящикам, находящимся на одном месте. Обходим их. После сражения с очередным бойцом мы перейдем на следующий уровень.

Cistern

Не успеет уровень начаться, как нам придется сражаться. Победив противника, подбираем желтенькую бутылочку. Идем налево и дергаем переключатель. Идем к другому переключателю и проделываем с ним ту же процедуру. Продвигаемся за дверь и идем направо. Убиваем стражника и дергаем очередной рычаг. Подходим к окну и залезаем в него. Видим ящик и толкаем его. Проходим в следующую комнату, где нас поджидают охраннички. Первый находится справа, и его можно пристрелить из лука. Подходим к трупу, разворачиваемся и замечаем еще одного. Убиваем и его. Возвращаемся обратно ко входу, не забыв, естественно, перед этим обследовать potion. Передвигаем ящик обратно. Откроется следующий проход. Заходим туда. Плетемся прямо, а потом лезем к находящейся слева цепи. Забираемся наверх, а потом сигаем вниз. Врата закроются, а мост начнет подниматься. Бежим на середину моста, поворачиваем налево и целимся в стражника. Причем не только целимся, но даже и убиваем его. Добегаем до конца моста, прыгаем и цепляемся за край. На руках переползаем налево и карабкаемся в окошко, где валяется труп несчастного охранника. Проходим через дверцу поблизости и находим нелишний комплект стрел. Вылезаем из окошка и оказываемся в комнатке с ящичками для толкания. Поворачиваем направо, прыгаем на канат и перелетаем на другую сторону. Там обнаружатся еще стрелы. Пригодятся. Через окно попадаем в следующую комнату. Идем до конца и залезаем еще в одно окошко. Прыгаем на канат и карабкаемся наверх. Затем прыгаем на балку. Идем по ней и мимоходом подстреливаем стража внизу. Переходим на другую сторону и лезем на крышу. Доходим примерно до середины и видим перед нами мост. Прыгаем на него. Осматриваемся. В помещении слева можно найти бутылочку, если угодно, можно за ней сходить. Вообще же нам надо бежать прямо, к библиотеке.

Продолжение в следующем номере

СИ *TACTIX*





HOMEWORLD

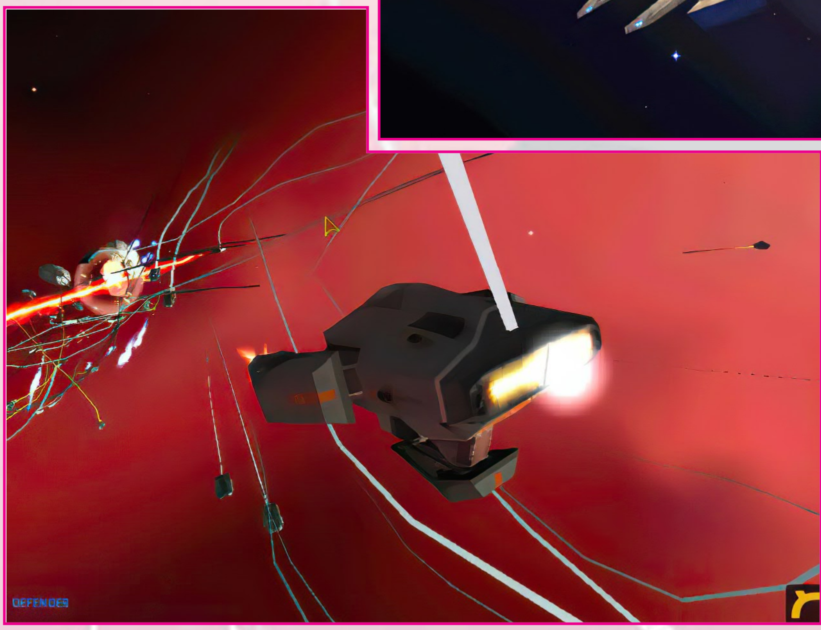
Алексей ЛИГА

МИССИЯ #1 KHARAK SYSTEM





Отдайте приказ Сборщику ресурсов (**Resource Collector**) добывать минералы, а сами тем временем займитесь постройкой Научного корабля (**Research Ship**) и Абордажного корвета (**Salvage Corvette**). Как только Научный корабль будет готов, перейдите в режим исследования и отдайте приказ на изучение Корпуса истребителя (**Fighters Chassis**). Данное исследование позволит строить более мощные истребители, чем имеющийся у вас на вооружении Разведчик (**Scout**). Не теряя времени, обновите свой парк боевых кораблей. Если не будет хватать ресурсов, продайте Разведчиков, они вам все равно не понадобятся. Теперь самое время пройти ряд боевых тренировок. Для начала просто уничтожьте группу Целей (**Target Drone**). После этого переведите свои истребители в агрессивный режим и, дождавшись появления новой группы целей, атакуйте их. Теперь на радаре появится одинокая цель, которую надо захватить абордажным корветом и транспортировать к материнскому кораблю. Самой последней задачей окажется уничтожение активных целей своими истребителями. Эта задача более сложна, так как цели двигаются и стреляют по вам в ответ. Как только вы выполните все задания тренировок, можете отправляться в путь.





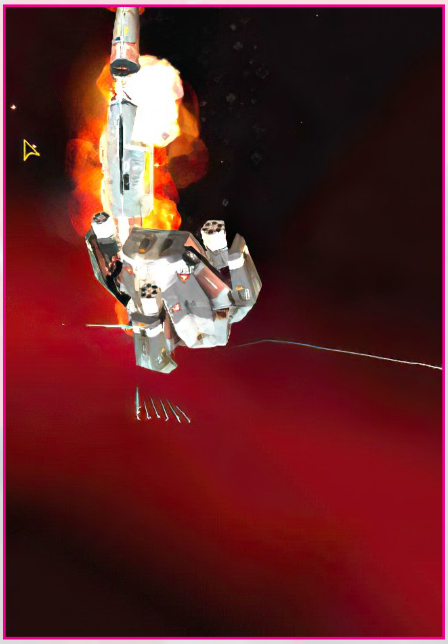
МИССИЯ #2 OUTSKIRTS OF KHARAK

Итак, вы прибыли в близлежащую звездную систему. Сразу же отправьте **Resource Collector** на добычу астероидов, а сами тем временем исследуйте Корпус корветов (**Corvette Chassis**) и Снаряжение тяжелых корветов (**Heavy Corvette Upgrade**). Пока будут проводиться исследования, выведите истребители из доков, постройте их и дайте приказ охранять материнский корабль. После окончания научных изысканий вам станут доступны для постройки три новых типа кораблей в классе корветов: Легкий корвет (**Light Corvette**), Тяжелый корвет (**Heavy Corvette**) и Ремонтный корвет (**Repair Corvette**). Постройте по парочке боевых корветов и один ремонтный, а также зонд-разведчик (**Probe**). Отправьте зонд к месту предполагаемой встречи с ремонтным кораблем (**Khar-Selim**). Когда вместо корабля зонд обнаружит только обломки, на вас совершат нападение вражеские корабли. Особо не беспокойтесь, корветы и истребители, стоящие на охране материнского корабля, расправятся с врагом без особого труда. Отразив атаку, отправьте к обломкам сборщик ресурсов и постройте еще пять истребителей (**Interceptor**). Сформируйте из построенных кораблей и абордажного корвета (**Salvage Corvette**) группу, приказав истребителям охранять корвет. Теперь отдавайте команды только корвету, а истребители сами будут следовать за ним. Отправьте абордажный корвет к обломкам **Khar-Selima** для сбора информации и приготовьтесь к бою. Когда корвет закончит сбор информации, на него совершат нападение несколько неизвестных кораблей. Не пытайтесь отражать их атаки, быстрее возвращайтесь к базе для передачи собранных сведений. Посылайте корвет в док, а его конвой присоединяйте к защитникам материнского корабля. Пока полученные данные будут обрабатываться, у вас есть маленькая передышка. Воспользуйтесь ею для того чтобы сформировать корабли в





строй стеной (**Wall**) и поднять их над материнским кораблем. Как только данные будут исследованы, на вас опять нападут. Отбейте нападение. После постройте еще один абордажный корвет (**Salvage Corvette**) и отправьте оба корвета в точку, откуда прилетали вражеские корабли. Там вы обнаружите два вражеских штурмовика (**Fighter**), оставленных противником в спешке бегства. Захватите их и доставьте на базу. В следующей миссии они вам окажут неплохую помощь, так как свои штурмовики вы сможете строить только к 5 миссии.



МИССИЯ #3
RETURN TO KHARAK

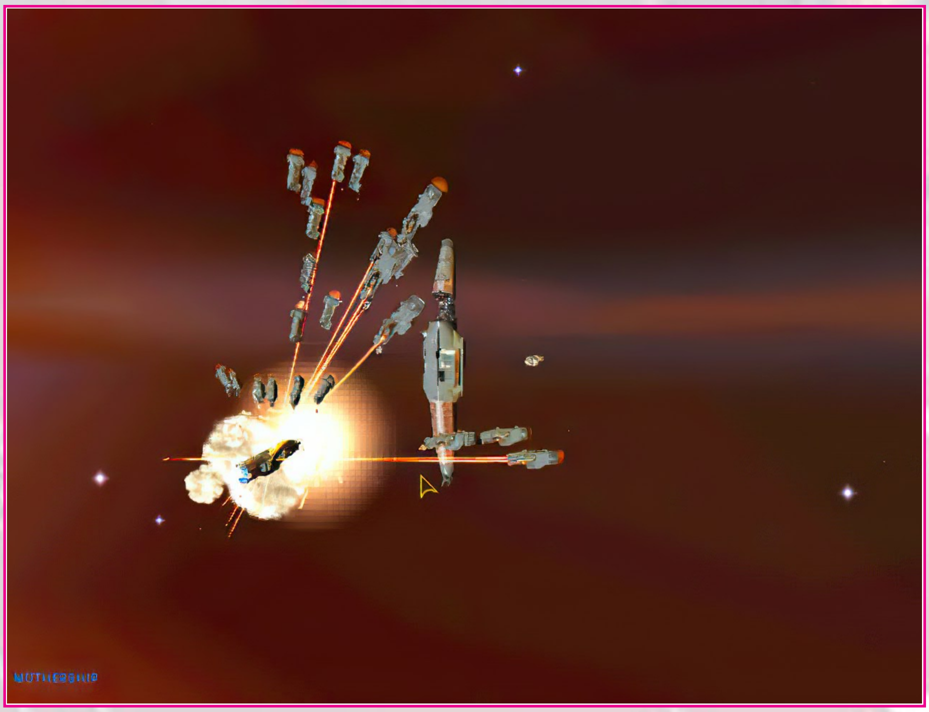
Выводите все боевые корабли из доков, стройте и отправляйте в сторону криогенных капсул с колонистами. Переключитесь на агрессивный стиль боя и нападайте на один из вражеских крейсеров. Если попытаетесь напасть на все сразу, то потеряете очень много кораблей. Лучше всего уничтожать их поодиночке, тогда остальные корабли будут продолжать атаковать криогенные модули и не обратят на вас внимание. Как только уничтожите первый вражеский фрегат, переводите огонь на следующую цель и выпускайте два абордажника на захват третьей.

Если все пройдет удачно, то вы окажетесь обладателем новенького вражеского фрегата. Это даст вам возможность изучить Корпуса Фрегатов (**Capital Ship Chassis**). Пока будут проводиться научные изыскания, доставьте уцелевшие криогенные модули на материнский корабль, используя для этого абордажные корветы (**Salvage Corvette**). После проведения исследования, станет доступен новый класс кораблей - Фрегатов (**Frigate Class**), состоящий из двух моделей: Фрегата нападения (**Assault Frigate**) и Фрегата поддержки (**Support Frigate**), а также Переработчик ресурсов (**Resource Controller**). Постройте парочку фрегатов и потренируйтесь в их управлении, после чего совершите прыжок.

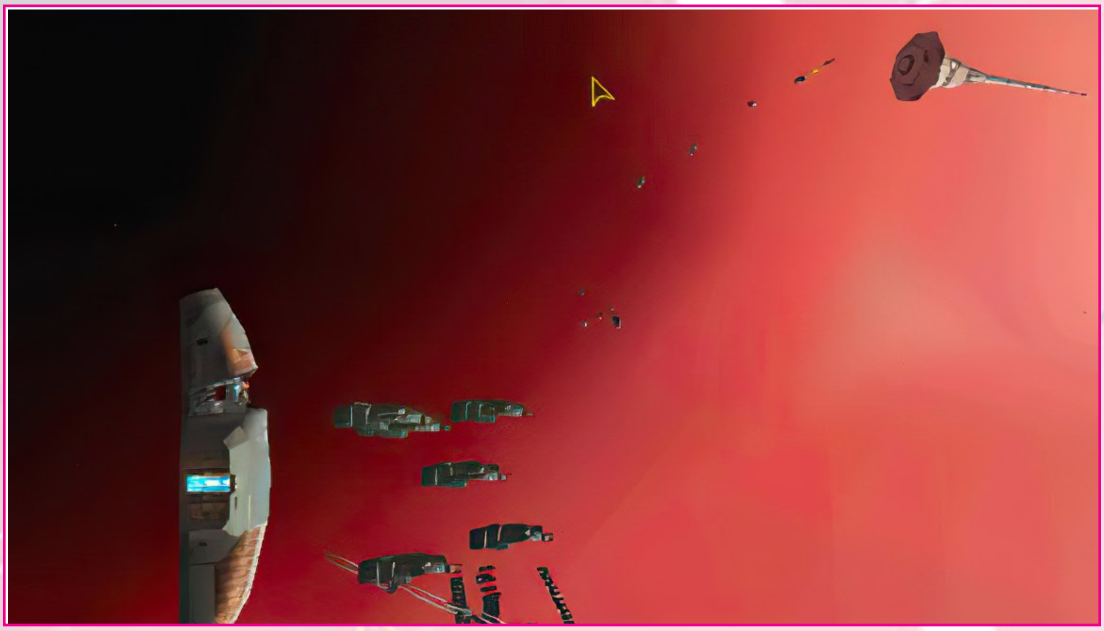
МИССИЯ #4
GREAT WASTELANDS— THE LONESOME MAIDEN

Постройте Переработчик ресурсов (**Resource Controller**) и вместе с **Resource Collector** отправляйте добывать астероиды. Не теряя времени, все действия надо делать быстро, продайте все свои **Interceptors** и дождитесь, когда прилетит торговое судно **Bentusi**. Купите у них технологию Ионных пушек и сразу же начинайте строить Ионные Фрегаты (**Ion Cannon Frigate**). Все свои корабли сформируйте в одну группу и поставьте охранять материнский корабль. Вновь строящиеся фрегаты формируйте во вторую группу. В этот момент будет совершено нападение на ваш сборщик ресурсов. Не обращайте внимание, это попытка отвлечь ваши корабли от материнского корабля, так как на него готовится мощная атака. Когда нападение начнется, направьте группу ионных фрегатов на огромные пушки, возникшие с трех сторон базы. Уничтожайте их по одной, не распыляйте огневую мощь своего флота. Периодически проверяйте положение второй группы кораблей, охраняющих материнский корабль, так как, параллельно атаке пушек, на вашу базу будут нападать тучи вражеских истребителей. После того



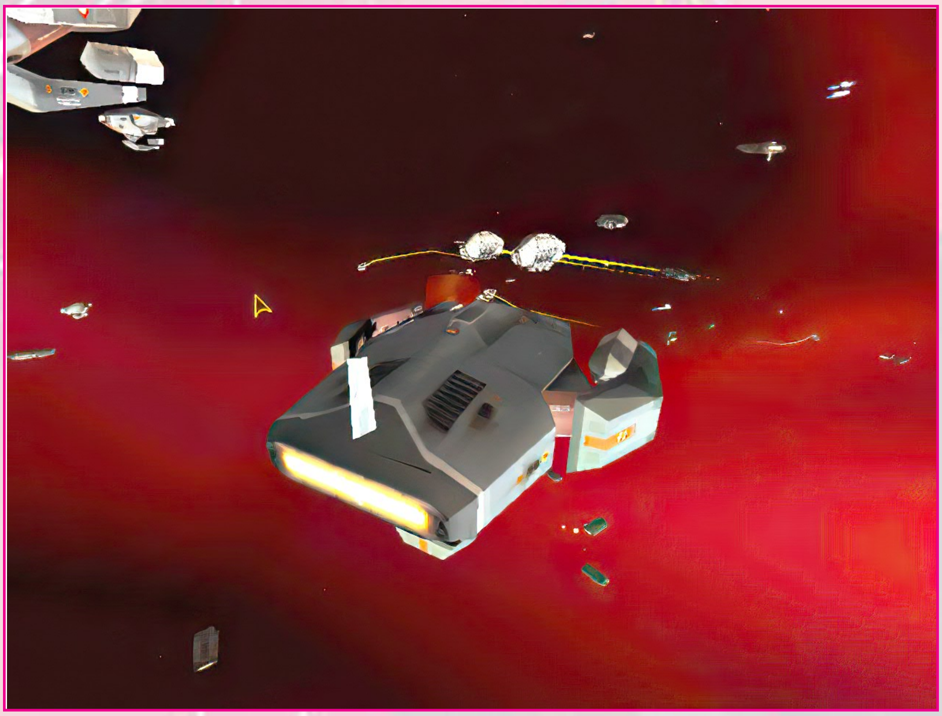


как вы уничтожите пушки, появится авианосец и еще две пушки. Ваша цель авианосец, если упустите его, миссия будет провалена. Как можно быстрее уничтожьте авианосец и принимайтесь за пушки. Когда с крупными целями будет покончено, принимайтесь за истребители. Очистив окружающее пространство от врага, залечите раны и прыгайте в следующую систему.



МИССИЯ #5 GREAT WASTELANDS

Выведите свои корабли из доков и отправьте исследовать астероидный пояс. Одновременно с этим начните исследовать Плазменные орудия (**Plasma Bomb Launcher**). Найдя среди астероидов флот противника, нападите на него. Уничтожив часть кораблей противника, вы добьетесь того, что вражеский флот рассеется на две части. Одна из них будет отвлекать ваши корабли, а другая полетит к материнскому кораблю. Не обращайте внимания на отвлекающий маневр и отправляйте свой флот на защиту базы. Отбейте атаку на материнский корабль и возвращайтесь обратно в астероидный пояс, для того чтобы уничтожить остатки врага. К этому времени у вас закончится исследование Плазменных орудий и появится возможность изучить Защитные системы (**Defender Sub-System**). Изучите их и в результате сможете строить Бомбардировщик (**Attack Bomber**) и Защитник (**Defender**). Теперь соберите все ресурсы в этой системе и постройте как можно больше кораблей. Следующая миссия будет очень трудной.

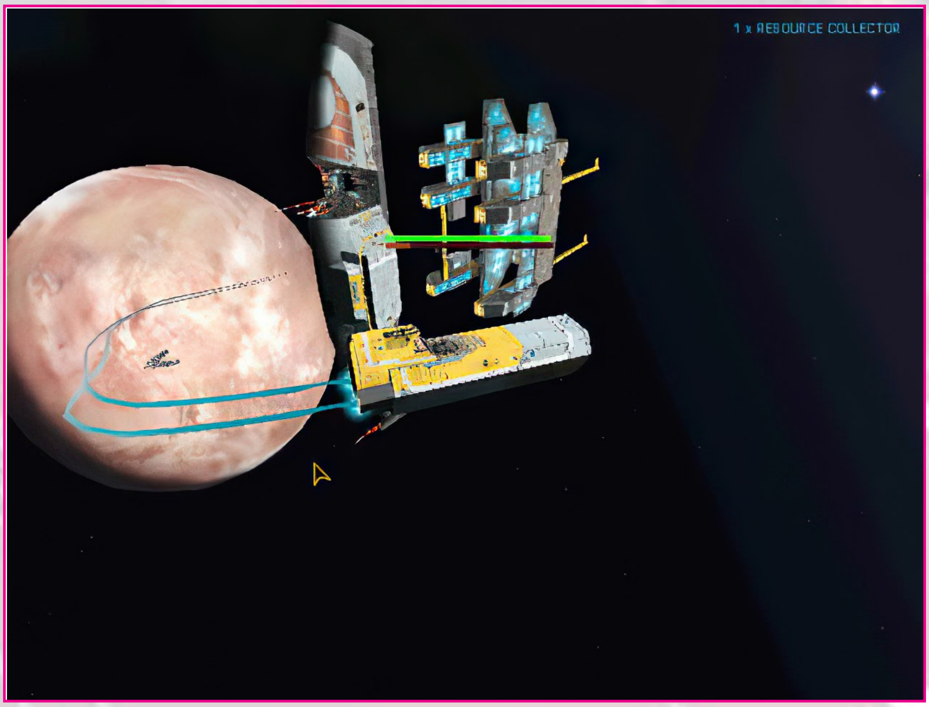


МИССИЯ #6 DIAMOND SHOALS

Как можно скорее сформируйте все свои боевые корабли в единую группу и разместите спереди материнского корабля. Разверните камеру так, чтобы вам были видны летящие в строну базы астероиды, и методично расстреливайте их. Будьте внимательны, даже маленький астероид способен очень серьезно повредить материнский корабль. Вся трудность заключается в том, что очень сложно определить, мимо ли летит астероид или же прямо на базу. Для меня самой удобным положением камеры являлся вид на фронт материнского корабля. При таком положении камеры вы будете видеть только те астероиды, которые реально угрожают материнскому кораблю. Когда вы пройдете астероидное поле, появится торговый корабль **Bentusi** и предложит купить технологию силовых щитов (**Defense Field**), которая позволит строить Защитные фрегаты (**Defense Frigate**). Данный тип кораблей целесообразно включать в свои группы, так как они покрывают защитным экраном большие корабли и смягчают урон, наносимый им, в несколько раз. Также у вас появится возможность изучить Двигатели Супер-кораблей (**Super Capital Ship Drive**), дающие возможность строить новый класс кораблей Уничтожителей (**Destroer**). Отныне эти корабли будут оплотом и сердцем вашего флота. Теперь соберите все обломки астероидов, почините старые и постройте новые корабли и прыгайте. Сложная миссия? Ничего, следующая сложнее!..

МИССИЯ #7 THE GARDEN OF KADESH

Начните добывать ресурсы и одновременно строить несколько добытчиков ресурсов (**Resource Collector**). Вновь построенные добытчики отправляйте на захват астероидов вместе с **Resource Conroller**. Через какое-то время прилетит неизвестный корабль и потребует присоединиться к его расе или умереть. Естественно, вы ответите отказом (выбор не предусмотрен). И зачем было грубить? Теперь расплачи-







вайтесь! Целый рой истребителей нападет на материнский корабль. Не обращайте на них внимание, Сначала уничтожьте корабли-заправщики, которые расположены недалеко в пространстве. Это они снабжают истребители горючим и боеприпасами. Как только вы уничтожите их, атака сама собой захлебнется, так как враг останется без горючего. Расправьтесь с беспомощно болтающимися в пространстве истребителями врага и перейдите в режим научных исследований. Изучите системы быстрого прицеливания (**Fast-Tracking Turrets**), что позволит вам строить Многопушечные корветы (**Multi Gun Corvette**) - незаменимую вещь против вражеских истребителей. К этому времени ваш гипердвигатель зарядится и будет готов к прыжку. Незамедлительно прыгайте. Но что это? В двигателе поломка, и нужно некоторое время, чтобы ее исправить. Пока чинятся системы гипердвигателя, отбейте еще одну атаку кораблей противника. На этот раз вместе с истребителями в бою будет участвовать и вражеская база. Как только вы расправитесь с ними, придет сообщение о починке гиперпривода.

МИССИЯ #8
THE CATHEDRAL OF KADESH

Прыгнув, вы окажетесь в том же самом пространстве, где и были раньше. Оказывается, противник расставил вокруг вашей базы корабли-глушилки, которые не позволяют совершить гиперпрыжок. Уничтожьте их, чтобы удачно закончить миссию. Вся трудность заключается в том, что на вашу базу будут периодически нападать. Так что разделите флот на две части, одну оставьте охранять базу, а другой пошуруйте в окружающем пространстве и уничтожьте глушилки. Как только вы уничтожите две из трех глушилок, последняя переменит место дислокации. Повремените искать ее, сначала разберитесь с кораблями, атакующими базу, а только потом уничтожьте последнюю глушилку. Все, путь свободен. Но не торопитесь прыгать. Соберите ресурсы, постройте новые корабли и только тогда отправляйтесь в путь.

МИССИЯ #9
GREAT WASTELANDS

В этой миссии вам надо найти корабль-призрак (**Ghost Ship**) и извлечь из него секретные данные. Для начала разделите флот на две группы: тяжелые корабли и истребители. Отправьте корабли к месту, отмеченному на радаре. Как только корабль-призрак окажется в пределах видимости, остановите флот. Данный корабль отличается одной очень вредной особенностью. На нем установлен генератор, позволяющий перехватить управление вашими кораблями и направить их против вас. Но этот генератор не действует на малые корабли. Так как у корабля есть сопровождающий конвой, то сразу атаковать истребителями не стоит. Аккуратно выманите конвой на открытое пространство и уничтожьте. Только после этого посылайте истребители в атаку. Через какое-то время вам сообщат, что генераторы корабля выведены из строя. Уводите истребители в сторону и высылайте к кораблю-призраку Абордажный корвет (**Salvage Corvette**). Добудьте секретную информацию и доставьте на материнский корабль. Тут же появится торговое судно **Bentusi** и предложит поменять полученные данные на технологию Корпуса авианосца (**Super-Heavy Chassis**). Постройте парочку этих громадин, забейте их истребителями и прыгайте в следующую звездную систему.

Окончание следует

СИ *TACTIX*



ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВИНКИ

Fe

НОВОСТИ

ТЕХНОЛОГИЯ СЖАТИЯ ТЕКСТУР FXT1 ОТ 3DFX

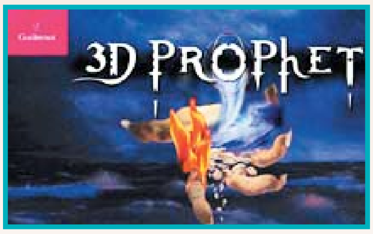
Видя, какую свинью NVIDIA подложила всем остальным производителям графических чипов, компания 3dfx не могла остаться в стороне. Несмотря на то, что их новая разработка — процессор Napalm (Voodoo4) — задерживается с выходом до конца года, а то и до следующего года, когда у NVIDIA с S3 сменится еще одно поколение чипов, 3dfx объявила о новой технологии компрессии текстур FXT1, которую она принципиально открывает на всеобщее обозрение и абсолютно бесплатно. На волне всеобщего энтузиазма к Open Source этот шаг должен принести 3dfx еще немного популярности — теперь уже не у конечных пользователей, то есть нас с вами, а у производителей игр и прочего программного обеспечения (поскольку технология может пригодиться где угодно, а не только в игрушках).

Весь секрет технологии заключается в том, чтобы разбить одну большую текстуру на много-много маленьких, и каждый из этих кусочков еще и сжать. В результате получается множество сегментов размером 4x4 или 4x8 текселей, что значительно меньше блоков по 256x256 пикселей — лимит для карт Voodoo3. Разработчики утверждают, что FXT1 позволит быстро и качественно воспроизвести текстуры любой сложности, при этом компрессия может достигать 8:1. Особенный упор делается на том, что технологию можно переносить на любую платформу, включая MacOS и Linux.

Некоторые производители программного обеспечения уже успели восторженно откликнуться на новую инициативу 3dfx и поддержать ее. Среди них — программисты Be Inc., Bungie Software, Flatland, Loki Entertainment. Подробнее о технологии — на www-dev.3dfx.com/fxt1.

ПЕРВЫЕ ВИДЕОКАРТЫ НА GEFORCE256

Одной из первых компания Guillemot анонсировала свою видеокарту на новом чипе NVIDIA GeForce 256. Карта будет носить название 3D Prophet. В том, что прежде скромная французская корпорация Guillemot так отличилась, немалую роль сыграло недавнее эксклюзивное соглашение с NVIDIA, согласно которому Guillemot будет получать экспериментальные образцы новых процессоров NVIDIA раньше других. Взамен 3dfx получили от Guillemot что-то такое, о чем обе компании предпочитают не говорить. Будто бы речь идет о новом виде оружия массового уничтожения или о новом революционном средстве для борьбы с нежелательной беременностью.



Так или иначе, 3D Prophet будет содержать 32 Мб видеопамяти, 256-битный графический процессор, поддерживать AGP 4x, OpenGL и DirectX 7.0, кроме обычного выхода на монитор там будет еще и TV-выход, ну и все остальное, что положено процессору GeForce 256, там тоже будет выполняться. Карта обещана к концу сентября уже появиться на прилавках французских магазинов и супермаркетов. Цена видеокарты — $269.99.

S3 НАНОСИТ ОТВЕТНЫЙ УДАР

Недавно приобретенная концерном S3 компания Diamond Multimedia скоро порадует всех нас новой видеокартой на процессоре Savage2000+. Как и прежде, основным козырем перед продуктами NVIDIA здесь будет цена, которая ожидается значительно меньшей, чем на карты с GeForce 256. 32-мегабайтный вариант Viper II (так называется видеокарта) будет стоить не больше $200, заявили в маркетинговом отделе Diamond. Конечно, к концу сентября они карту выпустить не успеют, но к середине октября Viper II обещан. (64-мегабайтный вариант будет стоить дороже и появится позже). Напомню, что параметры Savage2000+ весьма схожи с параметрами GeForce 256, обе карты используют новый геометрический движок, обе обещают 4-кратное повышение производительности по сравнению с современными видеокартами, обе имеют видеовыход, и только практика покажет, кто же из них круче. Утилита InControl Tools 99, по традиции комплектующаяся с видеокартами Diamond, в варианте Viper II будет содержать встроенную функцию разгона процессора/памяти видеокарты, а также Update Wizard, который будет своевременно обновлять драйвера видеокарты. Давно, кстати, надо уже было это сделать.

НЕ БУДЕТ ВАМ «АМИГИ»

Компания Gateway, нынешний владелец торговой марки и всех технологий



некогда успешного производителя оригинальных компьютеров Amiga, объявила, что, вопреки своему недавнему заявлению, она не будет производить компьютеры под этой маркой. Вместо этого работники подразделения Amiga будут заниматься исключительно программным обеспечением. На новую Amiga возлагались большие надежды; ожидалось, что это будет мощный игровой компьютер, способный задвинуть Sony Playstation II и SEGA Dreamcast, но, по всей видимости, Gateway не рассчитала силы и отказалась от борьбы. «Если быть честным, то производство такого компьютера нам просто не под силу, — заявил исполнительный продюсер компании Том Шмидт. — Мы лучше будем сотрудничать с мощными хардверными компаниями, чем пытаться конкурировать с ними». Программировать специалисты Amiga будут для различным платформ, приоритетами станут интернет-приложения и Linux-совместимые продукты. А жаль, сказали тысячи приверженцев Amiga, которые уже разработали дизайн и концепцию нового компьютера. Любопытствующие могут заглянуть на сайт amiga.org и все увидеть своими глазами.

VIA + IDT + CENTAUR = НОВЫЙ ПРОЦЕССОР

Компании VIA Technologies, Inc. и IDT, Inc. подписали друг с другом соглашение о том, что VIA покупает у американцев технологию Centaur — разработки x86-совместимого процессора, которые велись еще до того, как проавился WinChip. IDT в результате получает 51 млн. долларов, а VIA — практически готовый процессор, рабочие прототипы которого уже существуют в природе. Напомню, что



совсем недавно VIA купила со всеми потрохами производство процессоров Cyrix и недавно была лишена лицензии на изготовление и продажу чипсетов для процессоров Intel. Очевидно, что основная цель VIA — создание полностью независимого от Intel x86-совместимого комплекса процессор-чипсет, и похоже, что эта цель начинает находить свое воплощение в процессорах Centaur. Но и разработки Cyrix также ведутся параллельно, а это, видимо, должно означать, что VIA будет выпускать не одну линейку процессоров, а сразу две, либо в конце концов остановится на чем-то одном, более производительном. Откуда же у VIA столько денег? Дело в том, что VIA



Technologies является подразделением крупнейшего тайваньского концерна Formosa, владеющего чуть ли ни большей половиной всех ресурсов Тайваня и огромного количества заводов за пределами Тайваня — начиная от производства продуктов питания и заканчивая станками с ЧПУ.

КОМПЬЮТЕР БУДУЩЕГО

Похоже, что вырисовывается образ компьютера недалекого будущего. Это будет небольшой, но с достаточно просторным экраном переносной ноутбук, совместимый со всеми программными и аппаратными платформами, нескучного вида (как прототип —

Apple iBook), который может общаться с другими такими же компьютерами без посредства всяких проводов, по воздуху. Именно таким видят будущее современного десктопа дизайнеры и разработчики компаний **Dell, Compaq** и **Apple**. В принципе, такие ноутбуки уже сейчас выпускаются многими компаниями, но всеобщее распространение они получат, когда цены на них снизятся до уровня современных стационарных компьютеров. Или все компании последуют примеру **Dell**, который совершенно безвозмездно, то есть даром, благоустраивает своими беспроводными ноутбуками в порядке эксперимента студенческие кампусы (общежития). Новая серия ноутбуков **Dell Latitude** снабжена сетевыми беспроводными картами **Aironet Wireless Communications 4800**, дальности которых хватает на 150 метров. Компания **Apple**, как известно, оборудует свои новые лаптопы **iBook** беспроводными картами **AirPort**. Дальность их действия в два раза меньше, чем у **Dell Latitude**, но зато весь **iBook** со всеми наворотами стоит порядка полутора тысяч долларов, тогда как одна карта **Aironet Wireless** стоит около $800. Сравните с картой **AirPort**, которая продается отдельно за $99. Еще более локальной является технология беспроводной связи **Bluetooth**, устройствами которой будут оборудованы многие ноутбуки, настольные компьютеры, периферия и даже бытовая техника. Диапазон действия **Bluetooth** — 15-20 метров. А вот **IBM** пробует беспроводную связь в другом направлении. Совместно с компанией **Motorola IBM** разработала технологию **ARDIS**, работающую по принципу сотовой связи. Эта технология используется уже сейчас для двусторонней пейджинговой связи и посылки электронной почты на сотовые телефоны, но ничто не может помешать ей использоваться для беспроводной связи компьютеров друг с другом, например, для доступа в Интернет или организации защищенных приватных сетей.

ПРОЦЕССОР *G5* НА *ПОДХОДЕ*

Меньше чем через месяц после анонсирования нового поколения процессоров для компьютеров **Apple** — **PowerPC 7400** (или **G4**) компания **Motorola** объявила о том, что ею уже разработан и пускается в производство новый чип. **Power PC 7500** (**G5**) будет полностью 64-битным и по всем параметрам начисто забьет будущую гордость **Intel**, процессор **Merced**, заявил директор по маркетингу компании **Motorola** Уилл Свиринген. Так, например, в отличие от **Merced**, который будет в 32-битных приложениях эмулировать 32-битный процессор, таким образом работая вполсилы, **G5** в этом случае должен работать в полную силу. Каким именно образом он это будет делать, Свиринген не уточнил, но добавил, что 32-битная версия процессора **G5** выйдет одновременно с 64-битной и что теоретический лимит для этих процессоров будет составлять 2 ГГц.

DIAMOND *И* ESS ЗАМЫШЛЯЮТ *НОВОЕ* ПОКОЛЕНИЕ *АУДИОКАРТ*

Как известно, главный конкурент **Diamond Monster MX300** — **Creative Sound Blaster Live!** Собран на чипе от **ESS**, одного из крупнейших производителей звуковых компонентов в профессиональной технике. Но это вовсе не значит, что для **Diamond Multimedia** сотрудничество с **ESS** заказано. Наоборот, следующая эпохальная аудиокарта серии **Monster** будет собрана на чипсете от **ESS**. Карта будет поддерживать (наконец-то) **Dolby Digital** с выходами на 6 колонок (две фронтальные, две тыловые, центральный канал и сабвуфер) и полностью трехмерное позиционирование звука (включая позиционирование по вертикали), как это реализовано в чипах **Aureal Vortex**. Кроме того что это будет самая потрясающая аудиокарта за всю историю человечества и что в продажу это чудо поступит в ноябре этого года, в пресс-релизе, посвященном объявлению прекрасного союза **Diamond** и **ESS**, ничего больше толком не сказано.

КОМПЬЮТЕРЫ *ДЛЯ* НАСТОЯЩИХ *ГЕЙМЕРОВ*

Есть такая компания **GamePC**, которая занимается сборкой компьютеров на заказ из самых хай-эндовских материалов. Так, последний вой моды на сегодня — это **Athlon 600**, легендарный уже процессор **AMD**, которого пока еще никто не видел. Но уже сегодня вы можете прямо через Интернет заказать себе машину с этим процессором, кулером с водяным охлаждением **LiquidX-800**, который, надо полагать, разгонит систему никак не меньше чем до 800 МГц, с **Ultra2 SCSI-винчестером** гигабайта эдак на 22, 133-мегагерцевой памятью от 128 Мб и выше (64-мегабайтных они просто не держат), аудиосистемой **Creative Desktop Theater 5.1** и видеокартой на выбор — **Matrox G400 Max, Voodoo 3500** или **ASUS 3800 Ultra Deluxe**. Вот так, никаких компромиссов.



ПОРТАТИВНЫЙ *MP3-ПЛЕЙЕР* DAEWOO *MPIO*

После того как на свет появился первый переносной **MP3-плейер Diamond Rio**, стало ясно, что традиционно компьютерные файлы в формате **.mp3** вышли из десктопов и ноубуков — с тем, чтобы начать новую жизнь, жизнь в бытовой аппаратуре. С тех пор появилось много анонсов различных устройств — совмещенные **CD-MP3** деки, автомобильные **MP3-плейеры**, плейеры, работающие на жестких дисках и **ZIP-дисководах**, а уж всевозможных приставок и совмещенных устройств и не перечесть. Большинство этой аппаратуры пока остается в виде экспериментальных образцов, но потихоньку некоторые из них все же пробиваются на широкий рынок. Одно из таких устройств — **MP3-плейер Daewoo MPIO**.

Скажу сразу, что этот плейер изначально задумывался не как обычный плейер, а как многофункциональное переносное устройство для проигрывания и записи звука в нескольких звуковых форматах, транспортировки с компьютера на компьютер файлов любых форматов (общим объемом от 32 до 96 Мб), приема радиопрограмм и работы в качестве простой цифровой камеры (две последних функции реализуются с помощью дополнительных модулей). **Daewoo MPIO** представляет собой небольшую пластиковую коробочку (см. фото) с овальным окошком жидкокристаллического дисплея и несколькими кнопками управления. Выпускается он в нескольких цветовых оформлениях — синем, фиолетовым, серебристом, золотистом, черном и красном. Мне достался темно-синий экземпляр. В комплекте к плейеру идут: наушники (довольно простые, корейской фирмы **Leemax**), переходник от плейера к параллельному порту компьютера, инсталляционный **CD-ROM**, две алкалайновых батарейки, руководство по эксплуатации и мешочек с влагопоглощающей субстанцией и надписью «Не есть!». Технические характеристики плейера таковы:

Процессор: 10 МГц, 16 bit CLSC (какой фирмы — не указано)
Встроенная flash-память: 32 или 64 Мб (в зависимости от комплектации); расширение flash-картами SmartMedia емкостью 16 или 32 Мб

В «Стране Игр» #52 был неправильно указан адрес сайта компании ELKO Moscow.
Правильный адрес: www.elko.ru

http://www.gameland.ru

Питание: 3V (2 батарейки AAA или аккумуляторы; рассчитаны на 10 часов непрерывного воспроизведения)
Индикатор: типа HTN (четыре ряда по 18 символов в ряду)
Скорость передачи данных: до 1.3 Мбит/с (подключение через LPT-порт)
Соотношение сигнал/шум: 90 дБ
Частотный диапазон: 20 ~ 20 000 Гц
Выход для подключения наушников: 5 мВт
Диктофон: запись звука в формате WAV — до 50 треков или 120 минут (для 32 Мб)
Телефонная книга: до 250 номеров
Габариты: 66x90x18 мм
Вес: 74 г (без батарей)

Воспроизведение

Работает плейер предельно просто: с помощью кабеля подключаете плейер к параллельному порту (при этом вам придется отключить все устройства, которые у вас, возможно, уже на этом порту сидят — принтер, сканер или еще что-нибудь), инсталлируете программу **MPIO Desk** и закачиваете **MP3-файлы** из компьютера в плейер.

Разобраться с этой программой под силу даже слабоумному, так что никаких проблем тут быть не должно. Все работает без глюков (свойственных утилитам, которые шли с плейером **Diamond Rio** в первых его поставках; вообще я часто буду сравнивать эти два плейера, потому что у них много общего, но в то же время много и своеобразных особенностей). **Daewoo MPIO** может проигрывать любые **MP3-файлы**, с различной степенью компрессии, а также и **WAV-файлы**. Не исключено, кстати, что в будущем, с развитием других форматов компрессированного аудио (таких, как **Liquid Audio** и др.), на этом плейере можно будет проигрывать и их, так как прошивка в **MPIO** — перепрограммируемая.

В плейере есть некое подобие эквалайзера, правда, всего на три положения, не считая выключенного — «**pop**», «**rock**» и «**classic**». По сути своей «**pop**» представляет обрезанный нижний звуковой диапазон, «**rock**» — верхний, а «**classic**» — усиление по высоким и низким, своеобразный boost. На нем и нужно слушать плейер, чтобы и басов было много, и высоких тоже. Так как наушники в комплекте, прямо скажем, никакие, то рекомендуется приобрести новые, хорошие, долларов хотя бы за 25, иначе никакого качества вы от плейера не добьетесь. А плейер, надо сказать, играет очень неплохо, особенно, если воспроизводить файлы с потоком 160 кбит/с (на стандартных 128 кбит/с все-таки, как ни крути, а **CD-качества** не добьешься). Правда, при таком потоке на 32 Мб памяти вместится всего около 25 минут записей, соответственно, на 64 Мб — в районе 50 минут. В любом месте композиции можно поставить две «метки», которые можно зациклить и воспроизводить по кругу фрагмент от одной метки до другой. Есть также быстрая перемотка вперед и назад.

Запись

В **Daewoo MPIO** есть встроенный микрофон, с помощью которого плейер можно использовать в качестве диктофона и записывать речь с невысоким, но достаточно различимым качеством. Для записи нужно перевести плейер в режим **Voice** (кнопка **Mode**) и нажать на красную кнопку **Record**. Проще не придумаешь. Жаль, что нельзя воспользоваться выносным микрофоном, но с таким качеством он, впрочем, и не нужен.

Телефонная книга

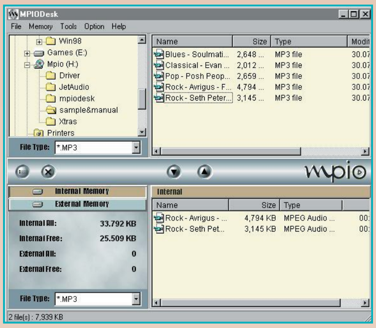
Записи вводятся только с компьютера. Книга очень простая — только имя и телефон. Телефон — до 20 цифр, имя — до 20 символов. Если номер или имя не влезает на экран, надпись начинает двигаться справа налево, таким образом давая прочитать все что нужно. Можно импортировать записи из MS **Address Book**, а также из **.wab**, **.csv** или **.txt** файлов.

Перенос файлов

Утилитой **MPIO Desk** можно переписывать в память плейера и обратно любые файлы — то, что в **Diamond Rio** было делать можно, но только при помощи программ третьих фирм. Вообще-то, перезапись аудиофайлов приравнивается к нелегальному распространению звуковой продукции, защищенной копирайтом, и это было одной из причин, почему в **Rio** такой функции легально предусмотрено не было. А здесь — пожалуйста, переписывай сколько хочешь.

Программное обеспечение

Кроме **MPIO Desk** в комплекте идет универсальный суперпроигрыватель всевозможных аудиофайлов **Jet-Audio** (версия 4.52), архитектурой и внешним видом напоминающий **Voyetra Audio Station**, но вот возможностями значительно его превосходящий.





Jet-Audio умеет не только воспроизводить множество файлов, в том числе и **.mod**, **.s3m**, **.xm**, **.669**, **.ims** (караоке), **mp3**, **.ra** (**Real Audio**) и многие другие, но он еще может переписывать треки с компакт-дисков и конвертировать их как в .wav-файлы, так и в **.mp3-файлы** различной степени компрессии. Кроме того, **Jet-Audio** способен соединяться с интернет-базой компакт-дисков (**cddb**), сохраняя информацию о каждом проигранном диске в отдельный файл, а также заниматься поиском **.mp3-файлов** в интернет-порталах и на любых сайтах, адреса которых можно вводить собственноручно (в руководстве к **MPIO**, кстати, даже дано несколько таких адресов).

Из дополнительных и не столь практичных особенностей — программные эквалайзер и ревербератор, а также там есть флэнжер, файзер и еще несколько разных эффектов, что-то вроде **DX-плагинов**, только очень простых. Конечно, звучание недорогих настольных колонок эти эффекты могут облагородить или украсить, но если вы прослушиваете записи через хорошую звукоусилительную аппаратуру или хорошие наушники, то пользоваться этими примочками не рекомендуется.

В общем, **Jet-Audio** — программа продвинутая, удобная, простая в использовании, а главное — это полная, не урезанная версия, работающая безо всяких ограничений, и очень радостно, что такая программа идет в комплекте с плейером.

Недостатки

Основной недостаток этого и других плейеров такого класса — недостаточное количество памяти. Даже 96 Мб (64+32) — это мало. Покупать флэш-карты — это значит разориться в один момент. И самое печальное, что других средств хранения информации не предусмотрено. Другой недостаток — подключение через **LPT**. Конечно, 1,3 Мбит/с — это хорошо, в два раза лучше, чем 600 кбит/с в **Rio**, но все же необходимость каждый раз при загрузке файлов отключать принтер не радует. Не слишком хорошо и то, что файлы, записанные в плейер с микрофона, невозможно воспроизвести на компьютере — они просто не «читаются», поскольку там используется хитрый алгоритм компрессии, не поддерживаемый стандартными кодеками **Windows**. В принципе, воспроизводить диктофонные записи на компьютере вроде бы и ни к чему, но создавать архив (например, если я журналист и взял ценное интервью) таким образом не получится. Придется брать сигнал с линейного выхода, подавать на вход звуковой карты и записывать уже в нормальном режиме. Также плохо то, что в телефонную книгу нельзя внести запись оперативно, при помощи кнопок плейера, хотя такая возможность существует во многих электронных часах **Casio**, например. Могли бы и здесь сделать нечто подобное. О встроенном микрофоне и качестве диктофонной записи я уже говорил — они тоже не на высшем уровне.

В общем-то, все это недостатки мелкие и теряющиеся на фоне продвинутых возможностей плейера. А они, эти возможности, далеко не исчерпываются вышеперечисленными.

Будущие возможности

В скором времени будет выпущен модуль **FM-тюнера**, с которым проигрыватель **MPIO** превратится в магнитолу, если так можно выразиться. Преимущества такого симбиоза очевидны: когда вам надоест слушать одну и ту же одночасовую запись, переключитесь на радио, а когда надоест радио, можно снова послушать уже успевшую подзабыться за-



пись.

Цифровой фотоаппарат, обещаемый за небольшие деньги как другой дополнительный модуль к MPIO — это вообще сказка. За счет того, что в модуле будет только светочувствительная матрица, а все остальное уже есть непосредственно в плейере, стоимость модуля должна быть действительно небольшой. Сравнительно с другими цифровыми камерами, разумеется. Конечно, особенно крутого качества от такого модуля ожидать не стоит, но для любительских снимков для интернета вполне подойдет.

А если вы купите себе ко всему этому еще и новенький пылесос, то одновременно со слушанием музыки можно будет немного попылесосить, что, согласитесь, очень полезно и удобно. Куда лучше, чем сидеть в пыли и в тишине...

КОМПЬЮТЕРНАЯ СИСТЕМА ОБРАБОТКИ АУДИОСИГНАЛА NEWQ GOLD

Это устройство нельзя назвать в полном смысле компьютерным компонентом. Да, оно вставляется в свободный 5-дюймовый слот на передней панели корпуса компьютера, оно запитывается от блока питания посредством стандартного штеккера, оно имеет выход на заднюю панель и подключается к звуковой карте. Но NewQ Gold не имеет инсталляционных дискет, не занимает никаких системных ресурсов и не имеет никакого программного обеспечения. Что же это такое, спросите вы?

Если в двух словах — то это цифровой эквалайзер со спектроанализатором и системой обработки аудиосигнала для получения объемного звучания на любой аудиокарте, а также с выхода CD-ROM или микрофонного входа. Подробнее — ниже.

Технические характеристики

7-полосный графический цифровой эквалайзер
Система объемного звучания SRS (Sound Retrieval System)
Система ремикширования Dolby Digital 5.1 на 2 канала TruSurround
Отношение сигнал/шум: 99 дБ
Общие гармонические искажения: 0.04%
Разделение по каналам: 51 кГц
Диапазон воспроизводимых частот: 20 — 40000 кГц
Частоты эквализации: 60 Гц, 150 Гц, 400 Гц, 1 кГц, 2.4 кГц, 6 кГц, 15 кГц
Диапазон регулировок эквалайзера: +10 дБ
Питание: 12 В (от внутреннего источника питания компьютера)
Обработка любого аудиосигнала
Совместимость с любой аудиокартой

TruSurround и SRS

Технология SRS разрабатывалась компанией SRS Labs, Inc. около 15 лет и в своем окончательном варианте представляет собой систему кодирования-декодирования аудиосигнала с целью внесения в него пространственной информации. Нечто схожее тому, чем занимается Aureal (A3D) и реализует в своих процессорах Vortex. Как и A3D, для достижения полной трехмерной карты в системе SRS необходимо два условия — кодирование и раскодирование, но, в отличие от A3D, SRS может обрабатывать также обычный сигнал как стерео, так и моно, а при наличии дополнительного модуля TruSurround — также 6-канальный сигнал Dolby Digital, используемый в DVD.

Попросту говоря, SRS делает из обычного звучания объемное, а при наличии кодированного сигнала декодирует его в настоящий 3D-звук. К сожалению, технология SRS не так распространена, как A3D, поэтому найти кодированные игры или музыку SRS сегодня не так просто, хотя они и существуют (о наличии SRS говорит значок на компакт-диске или CD-ROM). Но чтобы приобретшим NewQ Gold не было обидно из-за того, что у них мало игр с SRS или нет DVD-плейера, в устройство также вмонтировали цифровой эквалайзер, который очень прилично поднимает качество звучания компьютерной системы. Особенно это относится к тем, кто слушает музыку или играет в игры через компьютерные колонки, поскольку почти всегда такие звуковые системы имеют дефекты в воспроизведении АЧХ, а встроенные регулировки не помогают справиться с ними. Да и вообще, у любого человека свои понятия о хорошем звуке, и 90% людей эквалайзер просто необходим.

Работа устройства

Вход NewQ Gold подключается к выходу звуковой карты, а кроме того микрофонный вход карты выводится на переднюю панель NewQ Gold — для лучшего доступа, если вы используете микрофон в повседневной практике. С передней панели также есть выход на наушники. Регулятор громкости служит одновременно и регулятором настройки эквалайзера, который имеет 3 пользовательских пресета на разные случаи жизни. Есть также 4 заводских пресета, которые, на мой взгляд, лучше не трогать :). При нажатии кнопочки Aux на передней панели микрофонный вход превращается в линейный, и к нему можно подключать магнитофон, CD-плейер или что угодно с выходным уровнем примерно 250 мВ.

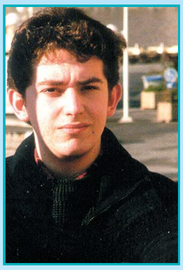
Ну и конечно, особого внимания заслуживает внешний вид NewQ Gold с его вакуумным дисплеем и анализатором спектра аудиосигнала — будучи встроенной в системный блок компьютера, панель NewQ придает ему настолько необычный вид, что все ваши друзья и знакомые, увидев эту светящуюся и переливающуюся всеми красками панель, будут в шоке от вашего компьютера.

Благодарим компанию «ВэД» (тел. 455-9955, 455-5658, http://www.ved.ru) за предоставленную на тестирование аппаратуру.
Цена плейера Daewoo MPIO — $130 с 32 Мб встроенной памяти и $180 — с 64 Мб (при покупке с сайта www.ved.ru — скидка в $10 на каждую из обеих моделей).
Цена системы NewQ Gold — $85.

СИ-ЖЕЛЕЗО

ЭКСПЕРТ: Сергей **ОВЧИННИКОВ**

WIDESCREEN



Новая рубрика в журнале — всегда эксперимент, всегда риск, но непременно — огромное удовольствие для ее создателей. Вот он — наш шанс вас удивить, обрадовать, рассказать что-то такое, о чем, возможно, вам еще никто не успел поведать. Некогда компьютерные игры являлись плодом трудов жалкой кучки программистов, не знавших толком ничего об индустрии развлечений и полагавшихся в своих творениях скорее на собственные инстинкты, нежели на коммерчески обоснованные проекты. Эта эпоха «примитивизма», а возможно и настоящей романтики, давно ушла в прошлое, и интерактивные развлечения превратились в неотъемлемую часть «большого» шоу-бизнеса. Шоу-бизнеса, в котором раскрутка нового альбома какого-нибудь Рикки Мартина мало чем отличается от рекламной кампании Final Fantasy VIII, а вездесущая пресса охотно проводит параллели между, скажем, выдающимся стратегическим боевиком Tiberian Sun и недавней лентой Спилберга о «Спасении рядового Райана». И если в начале девяностых нас удивлял и до глубины души поражал даже сам факт анонса ИГРЫ по мотивам Star Wars, то сегодня этих самых игр «по Star Wars» имеется столь много, что мы уже начинаем задумываться о том, что же такое интересное, кроме собственно Star Wars, мы можем из них почерпнуть. В непоколебимой троице развлекательных стандартов «музыка-кино-телевидение» появился четвертый игрок. Это интерактивные развлечения, компьютерные и видеоигры. Их приход к вершине популярности, а значит, и рентабельности игрового бизнеса был долог, но закономерен. А вместе с ним и мы, являясь сугубо игровым изданием, начали оглядываться по сторонам, замечать интересные события и за пределами мониторов и телевизоров. Эта рубрика — знак того, что современные геймеры не зациклены исключительно на своих любимых Quake'ах и WarCraft'ах и с удовольствием поглощают помимо компакт-дисков с игрушками всевозможные видеокассеты, слушают не только саундтреки к любимым играм, но и кое-что еще. А уж сходить в кино на самый последний и самый модный фильм они, то есть мы, никогда не против. Ну а рубрика Widescreen, как несложно догадаться, будет посвящена самой близкой к компьютерным играм области шоу-бизнеса — современному кинематографу: будем по мере своих возможностей рассказывать о самых интересных кинановинках и сенсациях. А на каждом демо-диске вы отныне сможете найти несколько роликов из самых впечатляющих кинокартин и сами оцените их достоинства и недостатки. Начнем!



The Matrix

Студия: Warner Bros
Жанр: ski-fi триллер
Звезды: Keanu Reeves, Laurence Fishburne
Режиссер: Andy & Larry Wachowski
Бюджет/сборы в США, млн.: $60/$170

Весьма символично, что первый наш обзор приходится именно на это незабываемое произведение. «**Матрица**» — без сомнений, самый яркий фильм последних лет, одновременно продолжающий традиции «Терминатора», «Чужих» и перечеркивающий большую часть достижений блокбастеров прошлых лет. В этом фильме уникальным образом сосуществуют, дополняя друг друга, серьезный философский замысел, острый оригинальный и чрезвычайно насыщенный сюжет, сногсшибательные спецэффекты, простые, понятные, но в то же время глубокие диалоги и даже элементы классического гонконгского боевика, превознесенные в ранг настоящего искусства. Если учесть, что все это замешано на традициях японского аниме и снабжено изрядной порцией уже типично американских комиксов (чего стоит одна только финальная сцена, в которой герой устремляется ракетой в небо как какой-нибудь Супермен), то становится вообще непонятно, каким образом авторам фильма удалось соединить всю эту кучу малу в целостное, перехватывающее дух зрелище? В традиционном блокбастерном Голливуде, привыкшем играть со спецэффектами лишь ради генерации умопомрачительных взрывов и метеоритных дождей по поводу и без повода, таких людей не найти. Зато они без труда отыскались сами. И откуда! С одной из небольших частных студий в Чикаго, на которой два чудаковатых брата со странными польскими фамилиями Wachowski умудрились снять кино мирового уровня. Картина называлась Bound и представляла собой типичную андерграундную ленту со стандартной судьбой. Попади она в Канны или хоть на какой-нибудь серьезный кинофестиваль, и возможно, оттуда Энди и Ларри увезли бы главный приз. Тем не менее, для своего главного проекта, фактического переноса на большой

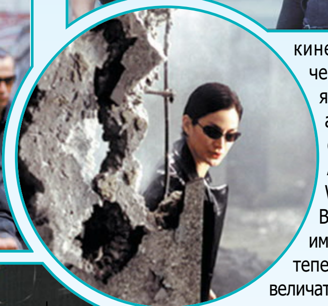












кинематографический экран японского анимешного фильма Assasin, the Wachowski Brothers (а именно так их теперь принято величать) привлекли серьезные капиталы студии Warner Bros., во многом благодаря продюсеру компании Village Roadshow Джоэлу Сильверу. Он сам позже сказал, что с самого начала никак не мог поверить, как такой проект может быть реализован и уж тем более окупиться в прокате. Тем не менее, сенсационный успех «**Матрицы**» в США, где фильм собрал около 170 миллионов

долларов в прокате (заняв почетную, но немножко смешную 48-ю ступень в рейтинге самых кассовых фильмов всех времен), так и в Европе, где успех фильма был вполне сопоставим с шумом вокруг «Звездных Войн». Выпустив фильм на DVD, компания Warner Bros всерьез вознамерилась преодолеть рубеж в 1 миллион проданных DVD-дисков, что в случае успеха этого плана сделает The Matrix самым продаваемым DVD в истории.

Среди обыкновенных летних блокбастеров, на которые ходят исключительно ради полуторачасового (с перерывами на зевки и пережевывание попкорна) прилива адреналина в кровь, «**Матрица**» выглядит как настоящий бриллиант. Успешная формула, очень важная для жанра ski-fi потенциальная правдивость происходящего (выходишь из зала и думаешь — а ведь это действительно могло быть правдой) — все это позволяет нам закрыть глаза на кое-какие прорехи в сюжете и некоторые весьма смешные с точки зрения злобного критика моменты. К чести «**Матрицы**», их в фильме парадоксально мало. Зато мастерство режиссеров, оператора, художника и самих актеров, которыми просто светится каждый кадр, когда огромное удовольствие доставляет не слежение за перипетиями сюжета, а каждая сцена, каждое движение камеры, каждая реплика — все это не может не покорить. Разумеется, есть в фильме как сцены совершенно невероятные, такие как поединки в стиле кунг-фу (для подготовки к которым актеры почти полгода занимались в Гонконге с известными мастерами восточных единоборств), так и моменты чуточку послабее. Впрочем, о скуке здесь говорить не приходится. Фильм пройдет как одно мгновение. А как только побегут финальные титры, вам немедленно захочется посмотреть его еще раз.

И кстати. Смотреть «**Матрицу**» надо в кинотеатре, да еще и с хорошим Dolby-звуком. Эффект совершенно иной. Уничтожающий.





The *Mummy*

Студия: Universal
Жанр: Приключенческий
Звезды: Brendan Fraser
Режиссер: Stephen Sommerce
Бюджет/Сборы в США, млн.: $80/150

В отличие от «Матрицы», **The Mummy** — это, на первый взгляд, ничем не примечательный, совершенно стандартный летний блокбастер, отработавший вложенные в него миллионы симпатичными эффектами и примитивной идеей, рассчитанной исключительно на тинейджеров. Так-то оно так, да не совсем. Обладая таким бюджетом, такой рекламной кампанией и такой студией-распространителем, «**Мумия**» просто обязана была стать именно таким одноразовым фильмом. Однако ее создатели смогли-таки нас удивить... Хорошего приключенческого фильма, веселого, задористого и оригинального никто не делал уже очень давно. Все былые попытки последовать проторенной тропой Индианы Джонса натыкались на непреодолимые преграды: отсутствие в качестве героя Харрисона Форда, клинически тупые сюжеты с искусственными шутками и недостаток Спилберговского размаха. Если уж не превзойти, то, по крайней мере, догнать и встать вровень с непревзойденной трилогией бандитского творческого коллектива Лукаса-Спилберга удалось по какой-то совершенно непонятной причине именно творению Стивена Соммерса. Из готового сюжета легендарного ужастика образца 1932 года Соммерс сделал очень модный красивый и забавный фильм, повествующий не столько об ужасной мумии, которая под силой проклятья была готова уничтожить весь мир, сколько о комичной троице из интеллигентного карманника, простушки-библиотекарши и лихого, но не ведающего хороших манер ковбоя. И о том, как этим троим каким-то чудом (с шутками-прибаутками) удается избавить планету от верной погибели. Удивительнее всего то, что этот факт совершенно не раздражает. Фильм мастерски снят, правильно и в нужных местах разбавлен комическими эскападами, некоторые из которых просто очаровательны. Ужастика в нем не больше, чем в любом из фильмов о бравом Инди, смотрится кино легко и непринужденно, при этом вовсе не требуя гигантского экрана или многоканальной акустической системы. А «replay value» у него, пожалуй, даже побольше, чем у хваленого Star Wars: Episode I.



Сергей **ДРЕГАЛИН** (*dreg@gameland.ru*)

Посвящается памяти Димки Зезина — друга, однокашника, удивительно доброго, открытого и искреннего человечка. Мы всегда так его и звали — Димка. Душа любой компании. Желанный гость. Интересный и чуткий собеседник... Мы скорбим вместе с твоими родными и близкими, Димка, храним память о тебе и клянемся, никогда не забудем. И, честно говоря, до сих пор не можем поверить, что тебя больше с нами нет...

ЭНЦИКЛОПЕДИЯ AD&D

— Знаешь что, — задумчиво и вкрадчиво молвил Главный (именно молвил, а не просто сказал). — Займись-ка ты делом.

Я внутренне встрепенулся, хотя виду не подал. Вроде бы ничто беды не предвещало, но тон у Главного был уж очень ласковый. Не к добру.

И тут грянуло.

— Напиши-ка ты, — все также задумчиво продолжал он, глядя куда-то в даль, — энциклопедию по AD&D. Но только интересную!

Вот такая вот задача. Надо сказать, что я и сам давно уже предлагал дать какие-нибудь основные сводные таблицы, расшифровку терминов и прочая, прочая, прочая, но чтобы вот так — Энциклопедию с большой буквы... Да и еще всенепременно интересную. Что же, тут явно одними таблицами обойтись невозможно. Поэтому я выпросил день на «принятие окончательного» и взялся искать подходы и обходные пути к неприступному бастиону проблемы. «Что есть вообще AD&D?» — рассуждал я, глядя на падающую за окном листву. Неужели действительно о нем можно говорить только языком цифр и формул? От этой мысли я даже поежился, вспомнив ночные бдения над курсом Теорвера. Нет, AD&D — это гораздо больше. Больше чем математика, больше чем просто фэнтези-вселенная, больше чем просто приключения в этой вселенной. Ролевые игры в целом, и AD&D в частности, — это целый культурный пласт, с позволения сказать! Это мировоззрение, это культура!

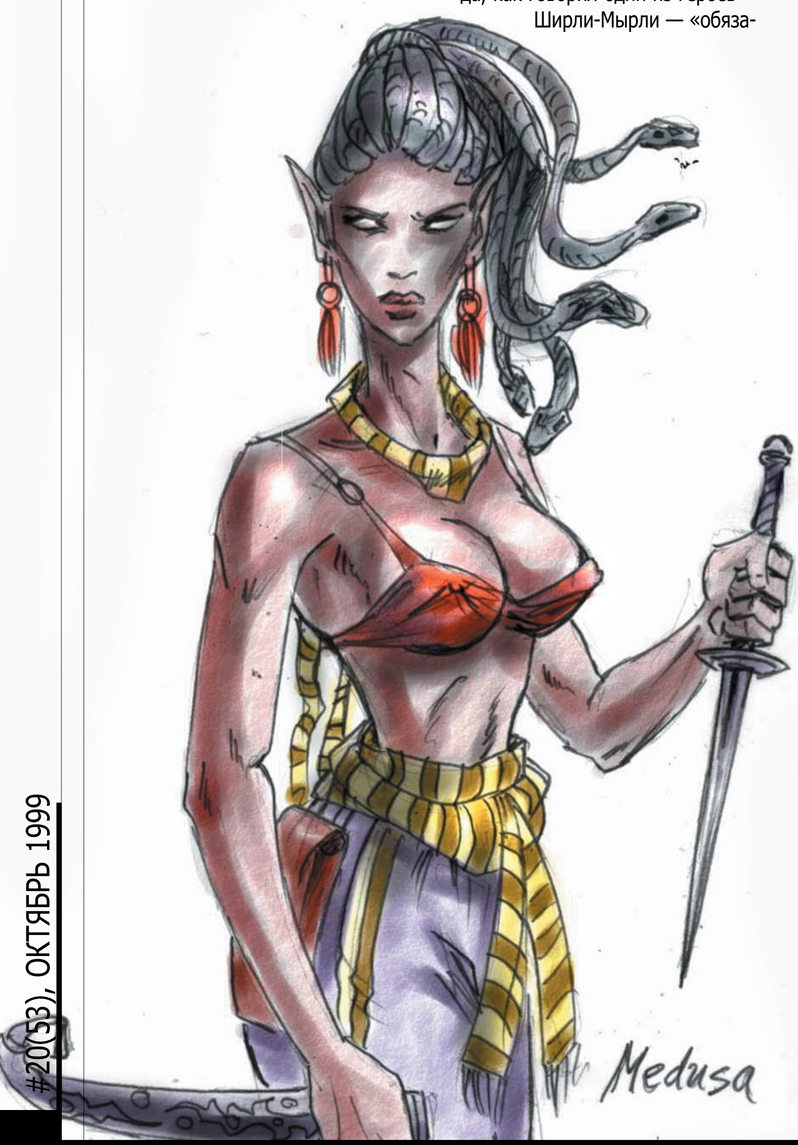
Приободренный этой мыслью, я начал лихорадочно рассуждать дальше, постепенно набрасывая на бумаге план будущего материала. Итак, раз мы имеем дело с такой глобальной инфраструктурой, то у нее обязательно должны быть истоки, корни. Да-да, как говорил один из героев Ширли-Мырли — «обязательно должны быть корни». Значит, первым делом следует бросить взгляд на истоки, на зарождение жанра, на его историю и начальные несмелые шаги в этой истории. И, естественно, рассказать о несметном количестве компьютерных ролевых игр, многие из которых вызывают томные ностальгические вздохи старожилов жанра. Это и будет первой частью. Вторую часть я решил отдать настоящему. Показать, чем живет AD&D в наше время, какие правила использует, какие игры по этой тематике вышли в последнее время, и вообще что же это за «вторая редакция» такая. Именно в этом разделе, как мне кажется, будет очень уместно привести давно ждущие своего часа таблицы, рассказать о правилах, окинуть взглядом монстрятник, поведать об игровой вселенной... В общем, думаю, найдем о чем поговорить.

Ну а в заключительной части трилогии, как не трудно догадаться, речь пойдет о будущем жанра, о его перспективах, трансформациях и прочих мутациях. Грядет новая редакция правил (AD&D Core Rules Third Edition), анонсировано множество проектов, вступают в силу и набирают очки новые игровые модели и вселенные. Уцелеет ли AD&D? Выродится ли во что-то свежее или сгинет аки мамонт? Вот будем разбираться.

По такой схеме я и решил действовать. Но прежде чем, друзья, мы вместе окунемся в мир (безумный, безумный мир!) ролевых игр, я должен высказать несколько предварительных комментариев и выразить несметное число благодарностей.

Итак, сначала комментарии. Первое. Хотя передо мной и была поставлена задача рассказать об AD&D, речь, разумеется, пойдет не только об этой системе. Как бы ни был популярен AD&D, каким бы успехом ни пользовался, он представляет собой лишь небольшую долю от такого грандиозного явления, как ролевые игры. Конечно, мы будем в основном рассматривать CRPG или, иначе говоря, компьютерные ролевые игры, но обойти вниманием, скажем, настольные игры, полевые ролевые (простите за невольный каламбур) игры или альтернативные системы было бы большим кощунством. Того и гляди обвинят в AD&D-шовинизме и настольно-ролевом сионизме!

Второе. Несмотря на вышесказанное, даже отдельно взятый AD&D — штука сложная и далеко не тривиальная. Расхожих мнений о нем много, споры не утихают и сопутствующие проблемы решены далеко не все. В общем, истина по-прежнему где-то там. С другой стороны, мне бы больше всего не хотелось крамольно навязывать вам, дорогие читатели, свою точку зрения или, упаси Боже, выдавать ее за безотносительную истину. Точно так же не хотелось освещать проблемы однобоко, пускай даже и со стороны позиций большинства. По этой причине я постараюсь всегда опираться на факты и по возможности раскрывать все мнения, бытующие по поводу той или иной проблемы. Разумеется, полной непредвзятости вы от меня не добьетесь, но там, где я буду излагать свою точку зрения (или чью-то иную), то об этом обязательно скажу прямым текстом.



А теперь благодарности. Особливо благодарить закордонные фирмы не буду — им за труд, пусть и нелегкий, платят хорошие деньги; а вот тем, кто бескорыстно и искренне делает все, чтобы поделиться своими богатыми знаниями, опытом и информацией, от души хочется сказать больше человеческое спасибо! Спасибо Fat Cat, Андрею Алаеву, Денису Позднякову aka DragonDen, Александру Володковичу aka Chaos Mage, Дмитрию Чайкову aka Unseen, Vo-13, Александру Нероеву aka Erl, Владиславу Гончарову, Кириллу Злобину, публикации которых использовались при подготовке этого материала; спасибо Андрею Шевченко aka Zombik за великодушно предоставленную возможность использовать скриншоты из Энциклопедии Игр 3500; спасибо Юрке Кукушкину и Натику Васильевой за оперативную и содержательную рецензию (прошу прощения у тех, кого назвал только по никам — узнаю настоящие имена, обязательно опубликую!). Спасибо вам, дорогие наши читатели, за то, что своими письмами и пожеланиями помогаете прогрессировать и набирать экспу нашему журналу. Спасибо!

Сергей **ДРЕГАЛИН** (*dreg@gameland.ru*)

ЗАЧАТИЕ *(НЕПОРОЧНОЕ)* И *РОЖДЕНИЕ* (БЕЗ *МУК* И *БОЛИ)*

Древние говорили — «все имеет свое начало и свой...». Впрочем, достаточно. Пока нас интересует только тот факт, что жанр ролевых игр не существовал вечно, а возник в какой-то более или менее определенный момент времени. Но о рождении пока говорить рано. Давайте-ка копнем еще чуть глубже и определим, что же послужило той силой, которая преодолела пусковой момент и раскрутила сложный механизм ролевой машины.

Вопрос этот на самом деле каверзный. Потому что философский. Согласитесь, можно долго рассуждать о многогранном человеческом сознании, страждущем новых и новых ощущений, о бесконечных потребностях (в том числе и духовных), ограниченных, увы, конечными ресурсами, о жестких рамках морали, накладываемых нашим социумом, и многом, многом таком прочем, на редкость удручающе-заумном. Но мы, естественно, обойдем эту неблагодарную и скользкую тропку и просто скажем, что главной причиной появления ролевых игр стали книги. Да-да, именно книги.

Конечно, книги эти были не совсем обычные. Это были бестселлеры, которые потрясли без преувеличения весь мир. Саги о могучем киммерийце Конане, миры Хайлайна и Асприна, эпопеи Урсулы ле Гуин, Муркока и Роберта Желязны и, конечно же, произведения Дж.Р.Р. Толкина (часто его фамилию произносят и пишут на русском как «Толкиен», что, наверное, более правильно, но и более трудно произносимо; поэтому в дальнейшем будем использовать именно вариант «Толкин»).

Толкин. Фигура номер один в фэнтези-беллетристике, известная по всему миру. Я помню, как еще в школе приходившие к нам на уроки литературы библиотекарши таинственным шепотом вопрошали: «Дети, а вы читали о хоббитах?». Почему-то свой вопрос они произносили нараспев, как молитву, отчего это звучало как: «Де-е-ети-и, а вы чита-а-а-ли о хо-о-о-о-оббитах?». Мы же, мужественно цепляясь друг за дружку, чуть всхлипывая и искоса поглядывая на дверь, — а вдруг из-за нее покажется какой-нибудь злющий хоббит с красными глазами и крючковатым носом (почему-то они представлялись именно такими) — отрицательно мотали головами.

Но знакомство состоялось. У нас заметно позже, чем на Западе, но, так или иначе, произведениями Толкина прониклись миллионы читателей. Сначала «Хоббит или Туда и Обратно» (кстати, книга написана в 1937 году, а на нашей, тогда еще необъятной, первые официальные издания появились лишь в середине семидесятых!), затем в пятидесятых годах — «Властелин Колец», потом, уже в семидесятых, — книга с красивым, но трудно произносимым названием «Сильмариллион». На самом деле полная библиография Дж.Р.Р. Толкина насчитывает около полутора сотен работ (которые, разумеется, далеко не все посвящены эпической фэнтези), но, несомненно, апогеем, кульминацией стала трилогия «Властелин Колец», за которую Толкин и снискал мировую славу и всеобщее признание.

И вот в этом месте я бы хотел сделать маленькое отступление. Да, я и сам был и остаюсь большим поклонником творчества Толкина — о двух милых бесстрашных хоббитах, могущественном и загадочном Гэндальфе, таинственном и волевом Бродяжнике, девятерых жутких Назгулах и прочих обитателях Средиземья читал взахлеб с широко открытыми глазами. Потом еще долго ходил под впечатлением — спорил с такими же увлеченными о дальнейшей судьбе Фродо, Сэма, Гэндальфа, переводил тексты Blind Guardian, выяснял, как же лучше переводить «Торбинс» или все же «Бэггинс», а может, все-таки «Сумникс» (кстати, о переводах — смотрите врезку). В общем, было время...

Но! При всем моем уважении к старику Толкину его произведения явно уступают по глубине и философской проблематике многим произведениям наших писателей-фантастов, увы, почти неизвестных за пределами России. Уж если на то пошло, то творчество Стругацких, Булычева, Ларионовой, Головачева, Ефремова не менее изысканно и филигранно по сравнению с творчеством Толкина. Или возьмите некоторых фантастов и фэнтези-писателей нового поколения — Лукьяненко (покорен!), Олди, Перумов, Мазин! Друзья, согласитесь, руками Мастеров созданы вселенные и герои, о которых можно было бы сложить мириады игр! На самом деле, отдельные попытки предпринимались, но, к сожалению, это были порывы голого энтузиазма и не более того. По крайней мере, сравнивать их скромное оперение с титаническим размахом **AD&D** невозможно. А жаль, очень жаль.

Но вернемся к старику Толкину. Итак, мы остановились на том, что мир бредил хоббитами, атмосфера пропитывалось грозой, воздух насыщался электричеством и все ждали, когда же оно, великое и ужасное, грянет. И буря не заставила себя ждать.

Вот тут-то мы переходим к главному. К появлению ролевых игр. К их философии. К их менталитету, с позволения сказать. К их внутренней ипостаси. Но не пугайтесь этих напыщенных и громких слов — на самом деле, речь просто пойдет о том, что же есть, собственно, ролевая игра, какие виды ролевых игр известны и распространены, что в них нужно делать, и, главное, где скрыт тот кайф, о котором так много говорили посвященные в таинство...

Итак, примем за постулат — в ролевые игры не играют. В них отыгрывают роль. Быть может, для вас это покажется несущественным, но в дальнейшем вы обязательно прочувствуете ту огромную пропасть, которая пролегла между этими определениями. Если понимание так и не придет, то все мои старания будут напрасными, а это будет чертовски обидно. Поверьте, искренне хочется, чтобы вы, равно как и я когда-то, прониклись этой удивительной атмосферой и странноватой, но захватывающей идеологией. Впрочем, меньше эмоций, ближе к делу!

Перед вами мир. Мир, сошедший со страниц Толкина, Говарда, Муркока, Перумова — как вам будет угодно. Его еще называют «альтернативным миром, где нет места тоскливым будням и где правят сталь и магия». В нем уживаются и, естественно, борются Добро и Зло, Предательство и Дружба, Любовь и Ненависть, Подлость и Благородство, Сострадание и Бессердечность... Ведь, признайтесь, за чтением фэнтези вы нередко ловили себя на мысли, что «было бы здорово охаять мечом по оралу» какого-нибудь не в меру разбушевавшегося Прислужника Тьмы или просто «преподать маленький урок» какому-нибудь неприветливому и наглому посетителю таверны. Ничего постыдного в этих мыслях нет, ведь по-настоящему хорошее произведение и должно затягивать настолько, чтобы читатель потихоньку расставался с домашней обстановкой и начинал мысленно водружать себе на голову сверкающий шлем и примерять мифриловую кольчугу... А ведь неплохо сидят, черт побери!

И вот теперь мы приблизились к кульминации вплотную. К сущности ролевых игр, которая остается неизменной для любых их воплощений — будь то игры полевые, компьютерные или настольные. Да, ролевики были определенно навеяны фэнтези-произведениями. Но они создавались не для того чтобы просто повторить похождения книжных героев, а для того чтобы пережить собственные абсолютно новые приключения; для того чтобы стать «своим» в фэнтези-мире и прогрессировать (ключевое слово!) в нем; для того чтобы действовать так, как велит сердце; для того чтобы играть ту роль, которая недоступна в обыденной жизни. И никто, повторяю, никто не отнимет у вас право на самовыражение и уникальность! Игроку была дана Свобода.

Впрочем, Богом, Всевышним или просто Абсолютной Силой игрок не становился. В игровой вселенной были определенные законы, были установлены вполне определенные правила, накладывавшие определенные ограничения. Но! Эти ограничения были призваны повысить интерес и азарт — только ради этого! Кстати, правила в ролевых играх обладают исключительной гибкостью. Собственно, начиная свое приключение, вы никогда не сможете быть до конца уверенным, чем же оно закончится и с какими сложностями придется столкнуться. Общие черты — да, ясны. Но вот детали игрового процесса... В них-то и вся прелесть. Прелесть в отыгрывании своей роли, прелесть в витиеватых тропинках сюжета, непредсказуемых последствиях многих действиях. Все как в жизни. Но только интереснее.



Итак, подытожу все вышесказанное. Ролевая игра — это прежде всего жизнь и прогрессирование в аморфной, постоянно видоизменяющейся среде. И все, что от вас требуется — быть самим собой, без оглядки на реальный мир. Мечтали защищать слабых и раздавать крестьянам негодяйское добро? Приветствуем вас! Жаждали отведать хоббитчатинки или помучить остроухого? Почему бы и нет! В восторге от Конана и хотите быть таким же сильным и бесстрашным дамским угодником? Нет проблем! Экстремальным некромансером с маниакальными наклонностями? Хватило бы фантазии!

Вот такие ролевые игры в целом. А пока, прежде чем приступить к стержневой теме нашего разговора — компьютерным ролевым играм, поговорим о том, какие еще существуют наиболее распространенные разновидности **RPG**.

ОТПРЫСК *ПЕРВЫЙ* — ДАЙСЫ *НА* СТОЛ!

В судьбоносном 1973 году от рождества Христова простой чикагский брокер по имени Гари Джигакс (**Gary Gigax**) придумал, вдохновленный эпическими приключениями героев Толкина, Муркока и других писателей, игру, которая с легкой руки миссис Мэри Джигакс получила название **Dungeons & Dragons** (Подземелья и Драконы), или просто **D&D**. Оформить свод правил и отточить некоторые детали игрового процесса ему помогали Дон Кэй (**Don Kaye**), Брайн Блюм (**Brian Blume**) и Дейв Эрнесон (**Dave Arneson**). Кстати, любопытно, что разрабатываемая ими игра сначала носила громогласное название «**fantasy wargame to be played with paper and pencil**», т.е. «фэнтези бата-

http://www.gameland.ru

Сергей **ДРЕГАЛИН** (*dreg@gameland.ru*)

лия, в которую нужно играть с бумагой и карандашом». Вариант жены Джигакса был, конечно, несколько изящнее и компактнее. Шерше ля фам, уважаемые!

В этом же году состоялся и официальный выход **D&D**. Не смейтесь, но тираж, весь тираж насчитывал 1000 (по буквам — т-ы-с-я-ч-у) коробок. Причем коробочки эти были «**white box**», т.е. обычная бумажная картонная упаковка без концептуальной графики, стильных рисунков и ярких логотипов! Весь, с позволения сказать, дизайн ограничивался лишь необходимыми названиями и минимальным примитивным оформлением. Первые шаги, несмелые шаги. Как говорят в таких случаях — «вряд ли тогда они могли предположить, какой грандиозный успех их ждет в дальнейшем...».

Я специально нигде не упоминал, но, надеюсь, нет сомнений по поводу того, что эти игры были бумажными, а не компьютерными? Вопрос, разумеется, исключительно формальный (и исключительно глупый), так как хорошо известно, что до первых компьютерных **RPG** еще предстояло преодолеть как минимум десятилетие, а то и больше... Но я отвлекся.

Теперь о содержимом коробки. Тоже цирк, если смотреть с высот сегодняшних дней, но для того времени это было, по меньшей степени, смело и прогрессивно. Так что давайте не будем тренироваться в остроумии, подтрунивая над первопроходцами жанра, а просто заглянем внутрь незамысловатой картонной коробки. Итак, внутри бокса было три буклета, которые назывались **Men and Magic, Monsters and Treasure** и **Wilderness & Dungeon Adventures**. Разумеется, это были три варианта игры с расписанными сюжетными линиями и сформулированными заданиями — некий прообраз того, что теперь зовется модулями. Немаловажно, что настоятельно рекомендовалось прикупить к этому набору другие игры — **Chainmail** и **Outdoor Survival**. До кучи.

На выбор было представлено три класса (**classes**): Боец (**Fighting Man**), Волшебник (**Magic-User**) и Священник (**Cleric**). Система магии была построена по принципу — применил заклинание, забыл заклинание. Затем вновь выучил заклинание, опять применил заклинание и снова забыл заклинание. И так по замкнутому кругу. Видимо, побочным эффектом чародейских штучек является амнезия... А если серьезно, то такая система использовалась в романах Джека Вэнса (**Jack Vance**), и Джигакс с компанией решили ее вволю поэксплуатировать. Больше того, и по сей день именно такая система, практически без изменений, применяется в **AD&D-базирующихся** играх.

Население вселенной **D&D** не отличалось оригинальностью по сравнению с населением Средиземья — люди (**human**), эльфы (**elf**), гномы (**dwarf**) да хоббиты (**hobbit**). Правда, последних вскоре пришлось быстренько переименовать в полуросликов или халфингов (**halfling**), так как возникли проблемы с нарушением копирайтов издателя произведений Толкина. Посему, следует понимать, что халфинги и хоббиты отличаются исключительно названием и только им. Повадки, манеры, телосложение, образ мышления и время случки — у них абсолютно идентичны.

Маленький комментарий по поводу гномов. Есть в английском языке и другое слово, куда более созвучное и похожее на наше — «**gnome**». Больше того, такая раса обжилась в **AD&D** и неплохо там себя чувствует. Но в том-то и вся закавыка, что наши гномы — это **dwarf** (нередко их так и называют «дварфы»), т.е. горные жители, трудолюбивые, сильные, выносливые, ревностно охраняющие свои несметные сокровища, немного ворчливые и сварливые, но в душе обычно добрые и совсем не подлые. А вот «**gnome**» — это скорее не гномы, а карлики, причем, как правило, довольно вредные, алчные и вполне способные на предательство ради драгоценных камней или презренного металла. Впрочем, они могут быть и более нейтральными, но все же обычно представители этой расы предстают существами не слишком лицеприятными. Есть и еще один вариант перевода: «**dwarf**» — горные гномы, «**gnome**» — лесные гномы. На этом отступление завершим и исчерпывающий разговор о расах оставим до будущего номера. Там-то уж оттянемся, никого не пропустим!

Кроме людей, все остальные три расы имели определенные ограничения в выборе класса. Полурослики и гномы могли стать только воинами, причем рост их уровня (**level**) был лимитирован. Эльфы были более свободны в выборе и могли стать либо воинами, либо магами.

Последним штрихом была система мировоззрений (**alignment**) персонажей. Вариантов было всего три — Злое (**Evil**), Нейтральное (**Neutral**) и Доброе (**Good**). Эта система тоже была почерпнута из соответствующей литературы, правда, на сей раз эксплуатировалась чуть видоизмененная система социально-классового деления Муркока (в его варианте — **Law, Neutrality, Chaos**).

Именно такой была самая первая настольная ролевая игра. Конечно, это был самый первый, самый черновой вариант, который уже через год претерпел первую трансформацию (**Grayhawk**). Точнее, «трансформация» — не совсем подходящее слово. Скажем так, **D&D** стал наращиваться как снежный ком. Был введен новый класс — вор (**thief**), и с его появлением реестр классов стал тем, что сейчас называют «стандартным набором» — воин, маг, клерик, вор. Кроме этого, Джигакс и Эрнесон старательно вводили новые заклинания, новых монстров, в общем, расширяли рамки игры как только могли.



Вскоре появился **Blackmoor**, выделяющийся наличием еще двух новых классов: монах (**monk**) и убийца (**assassin**) и содержащий первый в истории настольных **RPG** полноценный модуль (**module**), который назывался **Temple of the Frog**. Потом был **Eldritch Wizardry** с друидами (**druids**) и псиониками (**psionics**).

Но на этом приостановим перечисление, так как задумка Джигакса начала постепенно приобретать все большую и большую популярность, набирая все большее и большее число поклонников. В конце 1975 года, на волне успеха, Джигакс и Эрнесон основали компанию, которую назвали **TSR Hobbies, Inc**. Правда, радость от растущих продаж игры была существенно омрачена смертью Дона Кэя (единомышленник Джигакса, с которым они всегда работали бок о бок), умершего от сердечного приступа.

Останавливаться более подробно на истории **TSR** той поры я не буду — это несколько выходит за рамки нашего с вами разговора. А вот о времени появления **AD&D**, т.е. **Advanced Dungeons & Dragons**, разумеется, следует упомянуть отдельно.

Итак, **AD&D**. Часто это название переводят как «Продвинутые Подземелья и Драконы», но, честно говоря, мне оно не очень по душе. Кто их, несчастных, продвигал и за какие такие прегрешения? Слово «продвинутые» относится, разумеется, не к самим драконам и подземельям, а к своду правил **D&D**. В свое время Джигакс хотел назвать **AD&D** просто «второй редакцией» (**D&D Second Edition**), но потом решил, что такое добавление не отражает того громадья изменений и расширений, которые испытали правила оригинальной игры. Поэтому он и добавил ключевое слово «**Advanced**».

Первая книга с описанием монстров **AD&D** (**Monster Manual**) появилась 1977 году, год спустя свет увидели правила для игроков (**Player`s Handbook**), а еще через год появилось руководство для Ведущих (**Dungeon Master`s Guide**). Об этом подробнее мы еще поговорим.

Проскочим галопом по европам. К середине восьмидесятых на наблюдаемом нами поприще произошли следующие события. Во-первых, **TSR Hobbies, Inc.** стала просто **TSR Inc**. Во-вторых, оригинальный **D&D** стал называться **Basic D&D**, в пику, так сказать, **Advanced D&D**. В-третьих, прошел ряд судебных процессов, где Джигакс и Эрнесон утрясали юридические и финансовые неувязки. Дружба — дружбой, а там, где начинаются серьезные деньги... В-четвертых, что для нас наиболее важно, появилось сразу несколько глобальных игровых вселенных, построенных на системе **AD&D**, и, соответственно, множество сопутствующей художественной литературы. Появились легендарные миры **Dragonlance, Forgotten Realms**, совершенствовался **Greyhawk**, открывались периодические издания, посвященные ролевой тематике. В общем, успех был грандиозен, и многомильные шаги, которыми шествовали **RPG** по миру, были воистину грандиозны. Это время (начало-середина восьмидесятых) было настоящим ролевым ренессансом.

Наигравшись за несколько лет в **AD&D**, ненасытные поклонники стали скандировать «Хотим еще!». Им, видите ли, уже несколько приелся стандартный набор правил **AD&D**, и их фантазия наотрез отказывалась придумывать что-то оригинальное и новое в хорошо изученном мире. Тогда за голову взялись лучшие умы **TSR**, и в феврале 1989 года появилась вторая редакция **AD&D** (**AD&D Second Edition**).

Но это все же была еще не та «вторая редакция», которая столь распространена сейчас. В 1995 году **TSR** выпустила несколько книг, посвященных некоторым изменениям правил, опциональным вариантам игры, решениям сложных проблем и прочим, прочим, прочим. Вот на этом-то варианте мы пока и остановимся.

«Ну, хорошо, — скажете вы. — А что делать со всем этим добром дальше? Как в это играть?». Что же, давайте разбираться. Копать вглубь сильно не будем, но общие положения разберем.

Итак, небольшая компания — обычно до пяти-шести, реже более, человек, собирается в каком-нибудь спокойном уютном месте. Чтобы получить максимальное удовольствие от игры, участники всегда стараются избавить себя от внешних раздражителей, поэтому жены, подруги, средства мобильной связи и прочие отвлекающие явления остаются дома. Только компания единомышленников, некоторое количество провианта (спиртным при таких встречах стараются не злоупотреблять) и готовность с головой броситься в мир приключений.

Ключевым человеком, несущим на себе наибольшую ответственность за увлекательность времяпрепровождения, является Ведущий (**Dungeon Master**). Именно он и создает Модули — те игровые ситуации (или части миров), которые исследуют игроки-приключенцы. Ведущий — это и рассказчик, и арбитр, и

Сергей ДРЕГАЛИН (dreg@gameland.ru)

судья, и высшая сила для всех игроков. Его решения безотносительны и всегда строго соблюдаются.

При работе над Модулем Ведущий не обязан предусматривать все варианты поведения игроков. Это и невозможно. Игрок может действовать практически как угодно и совершенно свободно, но если уж он натолкнулся на противодействие Ведущего, то тут ничего не попишешь. Последнее слово всегда за Главным Судьей.

Игровая ситуация, многие действия, антураж — все это обычно дается на словах. Первоочередная задача Ведущего заключается в том, чтобы составить у играющих максимальное представление об окружающем мире и будущих приключениях; пробудить фантазию и заставить их не только полностью вжиться в выбранные роли, но и сполна отыграть их.

Но, разумеется, помимо сладких речей Ведущего, есть и точные правила, относящиеся ко всевозможным аспектам игры. В руководствах собраны сотни таблиц, где указаны ограничения, атрибуты, характеристики, ситуации, заклинания, скиллы... В общем, все что необходимо для слаженной и вразумительной игры. Например, четко расписаны системы поединков — когда и какой кубик надо кинуть, кому атаковать первому, у кого какие бонусы и т.д. Кстати, кубики, или дайсы, являются неизменным атрибутом настольных ролевых игр, именно на них построена вся математическая часть **AD&D**, так как с их помощью можно получить случайное число с нормальным распределением из заданного числового диапазона. Зачем это нужно — будем беседовать в следующей части.

Одна из ключевых особенностей **RPG** — прогресс и развитие персонажа. При этом совершенствуются умения и растут характеристики — маг получает доступ к более сильным заклинаниям, воин наносит более сокрушительные удары, вор начинает справляться с более сложными замками и т.д. Количественным отражением опыта персонажа является его уровень (**level**), который повышается при наборе определенного числа очков опыта, или экспы (**experience points**). Опыт дается за победу в бою, за выполнение задания — в общем, за успешное выполнение каких-либо действий.

Динамика роста персонажа — вещь замечательная. Но не она, все же, доминирует в настольных играх (в отличие от компьютерных **RPG** — и к этому вопросу мы еще вернемся). Настольный ролевик — это в первую очередь приключения в интересном и сложном мире (тем более интересном и сложном, чем более богатую фантазию и больший опыт имеет Ведущий). В добавок к этому, игровой мир населяют не только существа, сошедшие со страниц мануалов, но и настоящие разумные... э-э-э... тоже существа — воплощения тех, чьи бренные телесные оболочки находятся рядом с вами, но чьи души перенеслись в созданный Ведущим мир...

Ох и пафосно получилось! Но что делать, коли так оно и есть на самом деле?!

ОТПРЫСК ВТОРОЙ — «ЗАРНИЦА» В ЛЕСАХ ЭГЛАДОРА

Я вот все толкую о «бешеной популярности» да о «грандиозном успехе» настольных ролевых игр, да только что-то их как-то не слишком часто можно увидеть на полках наших магазинов. Да и вообще, прибрести настоящий комплект, найти профессиональных партнеров по игре и опытного ведущего — задача в России не из легких. В основном играют энтузиасты (однокашники, студенты, реже люди более старшего поколения), разжившиеся заветными ролевыми наборами, привезенными, как правило, из-за рубежа.

Но даже тени сомнений по поводу популярности настольных **RPG** быть не может. Потому что они действительно ужасно популярны. Но не у нас. А в основном в Штатах и Англии. В Западной же Европе и на нашей Родине куда большей известностью пользуются полевые ролевые игры. Впрочем, приставка «полевые» — это несколько вольное определение; на самом деле, поклонники такого рода игрищ называют их просто ролевиками или ролевушками. Но, во избежание путаницы, я все же буду использовать уточняющее определение «полевые».

Поехали разбираться, что же это за такие развлечения. Наверняка, вы уже так или иначе сталкивались с молодыми людьми и девушками (стандартный контингент — до 16, не старше; хотя попадаются и более взрослые участники), разодетыми в яркие одежды (обычно плащи или накидки), с лентами или повязками в волосах, а так же с луками, мечами или топорами в качестве вооружения. Не заметить таких трудно — благо в толпе они выделяются.

Эти ребята и девчата тоже играют в ролевые игры. Но в игры, максимально приближенные к «действительности». Если, кидая кубики в настольной RPG, вы лишь представляете перед мысленным взором картину сечи, то в полевых ролевиках все происходит достаточно натурально. Конечно, по-настоящему в капусту тут не рубятся, да и мечи обычно сделаны из дерева или пластмассы, но все же ощущений гораздо больше. А теперь представьте на секунду гигантские ристалища, где одновременно принимают участие сотни(!) игроков, разыгрывая сложные и увлекательные сценарии. Причем действо может занимать от нескольких часов до нескольких суток! А элементарные сложности быта, связанные с приготовлением пищи, устройством на ночлег и т.д. размывают грань между игрой и реальностью. Эмоции и чувства подобающие.

Прежде чем рассказать немного о зарождении полевых **RPG**, я бы хотел вкратце осветить нынешнее положение дел на этой ниве. Среди толкинистов много действительно даровитых и интересных людей — у меня лично есть несколько приятелей и приятельниц, которые всерьез увлекаются «ролевушками». И надо сказать, что об этих людях я самого высокого мнения. И, кроме того, вполне доверяю их рассказам о том, что нередко на сборищах в Эгладоре («Нескучный сад») или Мандоре (Царицынский парк) звучат очень и очень талантливые авторские песни или стихи. Да и фехтуют многие из фэнов великолепно — говорят, на поединок профессионалов окружающие смотрят затаив дыхание! Но не обходится, увы, и без отморозков, из-за которых частенько страдает репутация честных игроков.

Беру случай, свидетелем которого являлся сам. Антураж следующий — сумерки, довольно прохладно, подходы к «Нескучному». Иду, погруженный в свои мысли. Вдруг из-за каких-то невообразимых кустов вылезает нечто невообразимо хмельное, грязное подростково-несовершеннолетнего вида и, икая, с достоинством пьяного осведомляется: «Слышь, эта... Ты, к-короче, дракона не видел?». И машет перед моим малость изумленным взором сломанным мечом.

Я думал, он на голову плохой. Нет — оказалось, толкинист.

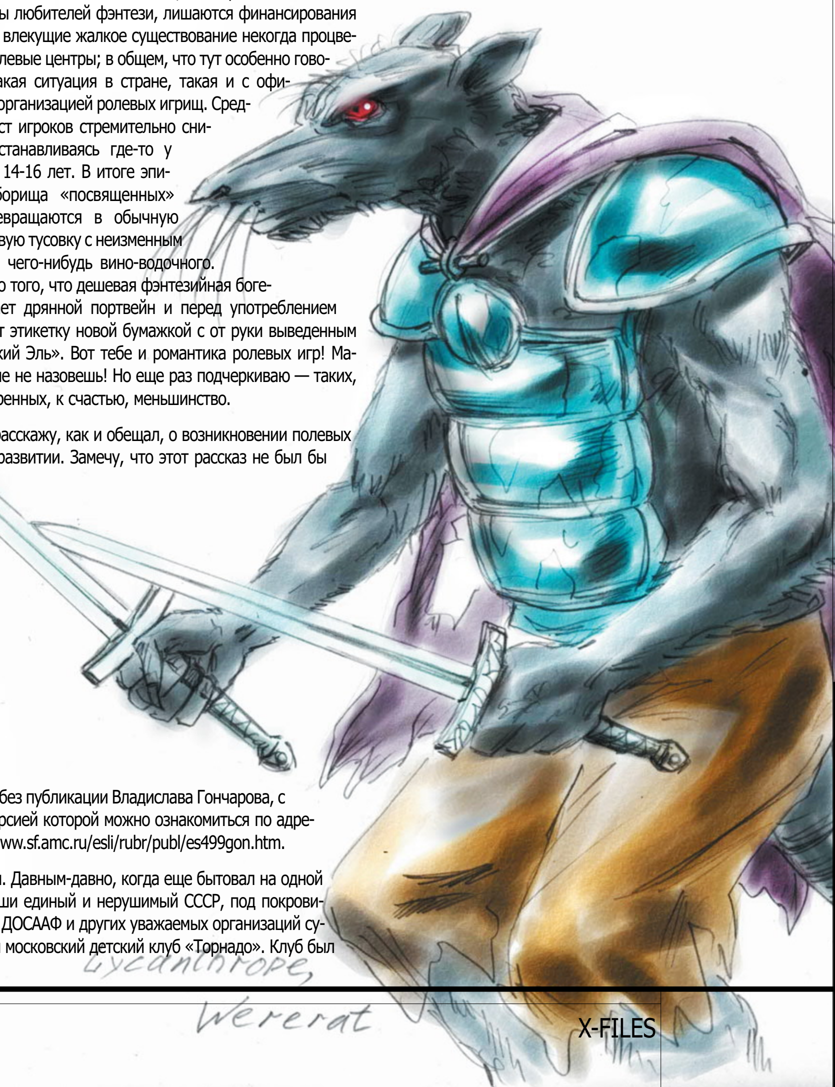
Впрочем, этот икающий подросток, конечно, исключение. По крайней мере, хочется верить что именно так. Но, тем не менее, факт остается фактом — то, как играли пять-семь лет назад, разительно отличается от того, как играют сейчас. Умирают клубы любителей фэнтези, лишаются финансирования и без того влекущие жалкое существование некогда процветавшие ролевые центры; в общем, что тут особенно говорить — какая ситуация в стране, такая и с официальной организацией ролевых игрищ. Средний возраст игроков стремительно снижается, устанавливаясь где-то у отметки в 14-16 лет. В итоге эпические сборища «посвященных» часто превращаются в обычную подростковую тусовку с неизменным распитием чего-нибудь вино-водочного. Доходит до того, что дешевая фэнтезийная богема покупает дрянной портвейн и перед употреблением заклеивает этикетку новой бумажкой с от руки выведенным «Кешеанский Эль». Вот тебе и романтика ролевых игр! Маразм, иначе не назовешь! Но еще раз подчеркиваю — таких, дюже одаренных, к счастью, меньшинство.

А теперь расскажу, как и обещал, о возникновении полевых RPG и их развитии. Замечу, что этот рассказ не был бы возможен без публикации Владислава Гончарова, с полной версией которой можно ознакомиться по адресу http://www.sf.amc.ru/esli/rubr/publ/es499gon.htm.

Приступим. Давным-давно, когда еще бытовал на одной шестой суши единый и нерушимый СССР, под покровительством ДОСААФ и других уважаемых организаций существовал московский детский клуб «Торнадо». Клуб был из числа зажиточных, имел в своем штате немало профессиональных инструкторов и контактировал с несметным количеством родственных и не очень клубов. Так вот, именно в «Торнадо», приблизительно с 1985 года, начали организовываться (вполне официально, заметьте!) ролевые игры. На деле это означало следующее — подросткам предлагалось разыгрывать грандиозный спектакль, где была определена лишь главная сюжетная линия, а конкретные действия каждого из участников были чистым экспромтом. Разумеется, под сие была подведена серьезная педагогико-воспитательная база — мол, дети будут лучше разбираться в сложных ситуациях, научатся самостоятельно принимать решения и т.д. Но самое главное, что молодому поколению это пришлось по вкусу, тем более что игра в целом носила военно-ориентированный характер и чем-то напоминала усложненный и навороченный вариант «Зарницы». Но, обратите внимание, первые ролевые игры не имели к произведениям Толкина никакого отношения. Эльфы и хоббиты начались несколько позже.

Первая массовая игра по мотивам повестей Толкина, получившая название «Хоббитские Игрища», состоялась в 1990 году в городе Свердловске (тогда еще Свердловске — ныне Екатеринбурге). До этого, вероятно, тоже были похожие игры, но упоминания о них слишком расплывчаты и противоречивы. Да и сравнивать их по масштабам с «Хоббитскими Игрищами», в которых приняло участие около ста тридцати(!) человек со всех уголков страны, просто нелепо. «Игрища» были инициированы красноярским клубом «Вечные Паруса» и состоялись они на реке Мане, что под Красноярском. По отзывам участников — это было нечто фантастическое и грандиозное. Положительных эмоций было получено столько, что до сих пор уже заметно повзрослевшие и остепенившиеся любители фэнтези вспоминают «Игрища» со сладкой и волнующей ностальгией.

Но даже в этом единодушном порыве энтузиазма, впрочем, как и в любом другом начинании, сразу было подмечено множество недостатков. В основном претензии предъявлялись к недостаточно проработанному организационному обеспечению «Игрищ». Иначе говоря, требовалось более скоординированное руководство, которое бы не дало действию выскочить за очерченные сценарные рамки или, что хуже, вообще пойти на самотек. Требовалась строгая судейская коллегия для решения спорных вопросов, наличие игровых арбитров и



http://www.gameland.ru
#20(53), ОКТЯБРЬ 1999

Сергей **ДРЕГАЛИН** (*dreg@gameland.ru*)

пр.

Все это было с успехом реализовано в «Хоббитских Игрищах 91», собравших более двух с половиной сотен участников и проводившихся под Москвой, недалеко от города Яхрома. Но, похоже, организаторы даже несколько переборщили с дисциплиной и создали излишне жесткие рамки. Однако все равно ощущения участников от игрищ были явно положительными.

И началось. Начало девяностых стало настоящим бумом полевых ролевых игр. Играли все — от Первопрестольной до самых дальних уголков России. Играли с истинно русским размахом — известны случаи, когда собиралось до трех-четырех сотен участников, а действие затягивалось на целую неделю! Чего уж там — играть, так играть! Кстати, далеко не всегда игры основывались на фэнтези-вселенных, очень часто были исторические игрища. Кроме того, не все ролевики носили военный характер, некоторые были исключительно церемониальными и обходились без «кровопролития».

А знаете, кого можно было встретить на ролевых игрищах? Тех, чьи имена обязательно присутствуют на любой книжной полке даже начинающего поклонника фантастики или фэнтези: Дмитрий Громов и Олег Ладыженский (их совместный псевдоним — Г.Л. Олди), Сергей Лукьяненко (поговаривают, что отчасти и ролевые игрища вдохновили его на создание шедевра «Лабиринт отражений»), Елена Хаецкая, Мария Семенова, Алексей Свиридов...

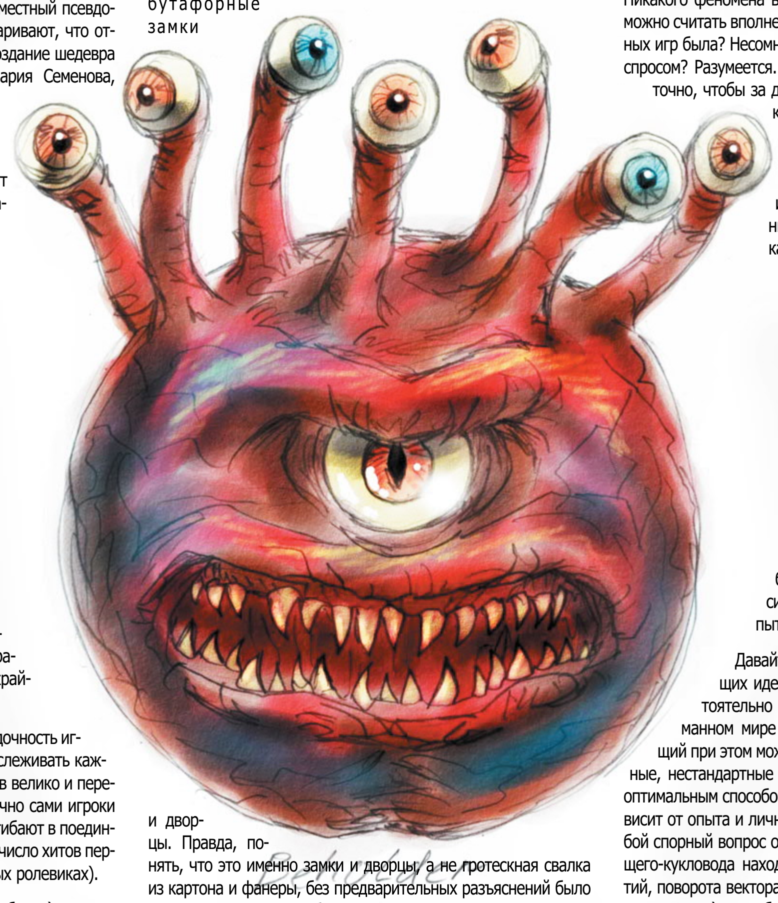
Организация стандартных полевых ролевых игр выглядит следующим образом (сам не участвовал, но беседовал с очевидцами; будут дополнения или исправления — всегда пожалуйста). Итак, главными организаторами и судьями выступают Мастера (их функции в целом аналогичны функциям Ведущего в настольных ролевых играх), которые придумывают сюжетную линию, выбирают место действия, определяют состав участников и проводят нечто вроде экзамена на профпригодность. Прежде чем игрок будет допущен к действию, он должен получить «паспорт», который называется аусвайс. В этом паспорте указывается вся информация о персонаже, отыгрываемом данным игроком. Причин, из-за которых «экзамен» может провалиться — великое множество: Мастерам, возможно, не придется по душе оружие или, скажем, обращение с оружием участника; экипировка или даже просто поведение игрока. Чтобы процесс проверки прошел максимально гладко, всем участникам заранее выдаются брошюрки с правилами или, по крайней мере, эти правила заранее оглашаются.

Ролевые игры рассчитаны на честность и порядочность игроков. Разумеется, Мастера не в состоянии отслеживать каждый поединок, особенно если число участников велико и переваливает за несколько десятков. Поэтому обычно сами игроки честно отправляются в «мертвятник», если погибают в поединке (кстати, в аусвайсе указывается «жизнь» — число хитов персонажа — то же что и хит-поинты в настольных ролевиках).

Длительные по времени ролевики (от суток и более) сами по себе являются источником самоорганизации игроков. Дело в том, что участникам приходится, помимо боевых действий, заниматься и обеспечением быта. Поэтому автоматически возникает четкая иерархия и не менее четкая дисциплина — кто-то занимается приготовлением пищи, кто-то несет боевое дежурство, кто-то ищет место для ночлега, кто-то занимается разведкой и так далее. В общем, командный дух в серьезных и крупных играх всегда держится на высоте. Одиночки же, как правило, быстро погибают.

По поводу экипировки и внешнего вида очень жестких требований нет, но обычно достойный внешний вид является делом чести. Конечно, проще всего пустить на эльфийский cloack of invisibility +2 старый драный дедушкин дождевик, перепачканный масляной краской, но по такому пути почти никто не идет. Напротив, каждый в меру собственных сил, средств и наглости старается раздобыть что-то действительно стоящее. Мифриловых шлемов пока замечено не было, но вот доподлинно известно, что для игрищ специально доставались настоящие цельнокованные доспехи, весом в двадцать пять и более килограммов! Оцените, какие связи были задействованы и какие старания прилагались, чтобы разжиться, пусть даже только на время, таким раритетом! Ну а с оружием, так вообще — были казусы из разряда нарочно не придумаешь. Рассказывал один мой знакомый, который ездил с группой увлеченных единомышленников на разыгрывание сражения при Аустерлице. Путешествовали они на обычном легковом автомобиле. Так вот, по дороге туда все было нормально, ехали «организованной автоколонной», все посты проезжали без проблем. Зато на обратном пути они несколько отбились от группы и были остановлены уже где-то недалеко от нашей границы. Как обычно — документы, куда, откуда. Наркотики, валюта имеются? Наши головой мотают — мол, откуда, командир? А оружие огнестрельное? Наши опять, без задней мысли, дескать, нет, конечно! А пограничник возьми да попроси багажник открыть. Ребята, опять же ничего не подозревая, открывают багажник — и тут у пограничника что-то происходит с лицом. Он как-то сразу весь сникает и вяло так машет рукой — езжайте, братцы, с богом. Наши ничего не понимают, но побыстрее в машину — и газу до отказу. А потом вдруг осеняет — в багажнике же лежит настоящая здоровенная литая пушка! Вот тебе и нет оружия!

Но если проблема экипировки худо-бедно решалась, то со строительством оборонительных укреплений, замков, фортов и прочих архитектурных шедевров военной мысли дело обстояло несколько хуже. Арендовать Кремль или Петропавловскую крепость было делом довольно проблематичным, поэтому приходилось напрягать фантазию и строить из подручных средств бутафорные замки



и дворцы. Правда, понять, что это именно замки и дворцы, а не гротескная свалка из картона и фанеры, без предварительных разъяснений было сложно. Однако и тут были свои исключения — иногда специально строились настоящие бастионы и дозорные вышки.

В Европе ролевое дело тоже процветало (и процветает поныне), правда, до наших размахов им было далеко. Менталитет не тот. Обычно на сборища собиралось в лучшем случае около пятидесяти человек, а обычно — двадцать-тридцать. Ну а рассказы о побоищах, в которых принимали участие сотни человек, европейцы всегда слушали с недоверием.

Из «играющих» европейских стран прежде всего нужно выделить Францию, в которой полевые RPG распространены наравне с настольными. Кстати, французы охотники не только до фэнтези, но и до исторических игр (вспомните тот же Аустерлиц). Как рассказывал мне знакомый, проблем с языковым барьером не возникает — «Наполеон» и «Кутузов» звучат на обоих языках одинаково. Правда, вот в плане материальной части наши любители фэнтези европейцам уступают — у них (европейцев) предметы экипировки, одежду, оружие и прочие причиндалы можно без проблем приобрести в специализированных магазинах. У нас же пока с этим достаточно туго. Впрочем, тут еще можно поспорить — мы нация такая, легких путей не ищем. Привыкли своими руками все мастерить, да из подручных средств...

Прежде чем завершить этот раздел, выскажу несколько суждений о полевых RPG. Почему-то у людей (в особенности у тех, которые не имеют к игрищам никакого отношения) бытует мнение, что появление радикальных фэнов ролевушек, для которых даже подобрали определение «ушелец», объясняется исключительно социальными болезнями внутри общества. Дескать, проще сбежать в придуманный мир, чем влачить жалкое существование в реальности. Но мы-то с вами прекрасно понимаем, что это не так. Ролевики — это просто игра, и история ее появления сей факт хорошо подтверждает. Впрочем, для кого-то баланс между выдуманной реальностью и реальностью действительной может стать весьма шатким. Опасно ли это, и если да — то насколько? Может ли повлечь за собой серьезные последствия?

Надеюсь, что ваши письма помогут разобраться в этих вопросах.

ОТПРЫСК *ТРЕТИЙ* — *НОВАЯ* БУКВА *В* СЛОВЕ *«RPG»*

Что же, добрались до третьего кита, до третьего базиса мира **RPG** — до компьютерных ролевых игр. Или, как их называют, CRPG, где первая буква означает «**Computer**».

Никакого феномена в появлении **CRPG** нет, и их зарождение можно считать вполне закономерным. Популярность у настольных игр была? Несомненно. Компьютерные игры пользовались спросом? Разумеется. Этих двух условий было вполне достаточно, чтобы за дело взялись гейм-мейкеры, и появление компьютерных ролевиков стало исключительно вопросом времени. Янки (а именно они стали первыми издателями **CRPG**) вообще любят выжимать из доходной идеи максимум прибыли — под популярным лэйблом снимаются фильмы, выпускается символика, пишутся романы и, конечно же, делаются компьютерные игры. Сейчас, когда индустрия электронных развлечений легко тягается по финансовым объемам с киношной индустрией, так, вообще, появление игр(ы) по мотивам какого-нибудь блокбастера стало стандартом де-факто.

Но разговор о современных **CRPG** мы временно отложим, а пока поговорим о первых реализациях **AD&D** на компьютере. И начнем, пожалуй, даже не с самих игровых проектов, а с тех трудностей, с которыми столкнулись разработчики, переводя настольную ролевую систему на компьютерные рельсы. Точнее, пытаясь перевести.

Давайте еще раз вспомним об основополагающих идеях настольных **RPG**. Итак, игроки самостоятельно и вполне свободно действуют в придуманном мире под бдительным оком Ведущего. Ведущий при этом может разрешить любые сколь угодно сложные, нестандартные и противоречивые ситуации. Пускай не оптимальным способом или не слишком справедливо — все зависит от опыта и личных качеств Ведущего, но разрешить любой спорный вопрос он в состоянии. Кроме того, в руках Ведущего-кукловода находятся ниточки модификации хода событий, поворота вектора сюжетной линии (хоть на сто восемьдесят градусов) и, вообще, возможности изменения всего и вся в пределах выдуманного мира.

А теперь попробуйте представить себе в роли такого всемогущего Ведущего компьютер. Угу, его самого. Согласитесь, в лучшем случае, искусственный интеллект отработает ряд заранее предусмотренных вариантов и проведет игрока по относительно ветвящейся сюжетной линии. Но что есть, образно говоря, такое ползанье в кандалах по сравнению со свободным полетом настольных **RPG**?

Увы, эта проблема стала краеугольным камнем всех без исключения компьютерных ролевиков. Она носит принципиальный характер и не может быть решена на современном аппаратно-техническом уровне. Иначе говоря, компьютер заменить человека-Ведущего не может. Не может и точка.

Что оставалось делать разработчикам? Лишь искать обходные пути и пытаться адаптировать существующую систему под ограниченную по возможностям платформу. Если у вас возникнут другие варианты или ноу-хау — сразу же обязательно свяжитесь с крупными западными издателями — коли идея будет действительно революционной, то безбедное существование вам и вашим последующим поколениям гарантировано.

Как примерно рассуждали разработчики, готовясь к работе над первыми **CRPG**? Раз невозможно сделать полностью свободный для действа мир, то давайте хотя бы создадим, для начала, ув-

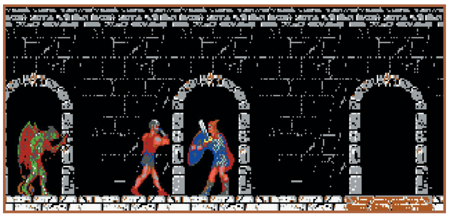
Сергей **ДРЕГАЛИН** (*dreg@gameland.ru*)

лекательную сюжетную линию, причем, по возможности нелинейную (хотя чаще это лишь иллюзия нелинейности). Во-вторых, реализуем математический аппарат настольных игр, перенесем избранные заклинания и монстров, частично воспроизведем правила и добавим автоматическое ведение всей статистики...

Приблизительно по этой схеме и создавались старые добрые **CRPG**. Они были максимально приближены к настольным сородичам, хотя по указанным причинам являлись лишь сокращенно-урезанной версией от настольных ролевиков. Но это была только одна сторона медали. Существовала и другая — **CRPG** все-таки не были слепой копией. В них слишком явно прослеживались свои собственные уникальные и специфичные черты, например, игра тет-а-тет с компьютером, который изо всех сил пытался не только изобразить Ведущего, но и всех остальных игроков-участников.

Забегая вперед, скажу, что время только усиливало разницу между настольными **RPG** и **RPG** компьютерными. Чем дальше, тем сильнее ширилась и углублялась пропасть между ними. Почему? Да очень просто — из-за все той же принципиальной проблемы, которая не позволяла компьютеру взять на себя роль Ведущего. Но у компьютера было и неоспоримое преимущество — на нем можно было отчетливо и ясно показать во всей красе игровой мир. Согласитесь, одно дело, когда вы напрягаете всю фантазию, чтобы по рассказу ведущего представить себе игровую вселенную, и совсем иное, когда вот она, прямо перед вами. Впрочем, понятие красоты весьма относительное — первые **RPG** назвать лицеприятными по современным меркам очень и очень непросто, в то время как почти весь artwork по настольным **RPG** всегда попадал под восторженное определение шедевр.

В итоге некогда почти параллельные ветви стали расходиться все дальше и дальше... Но не будем забегать вперед. Пока я только обозначил проблематику, не слишком копая в глубь



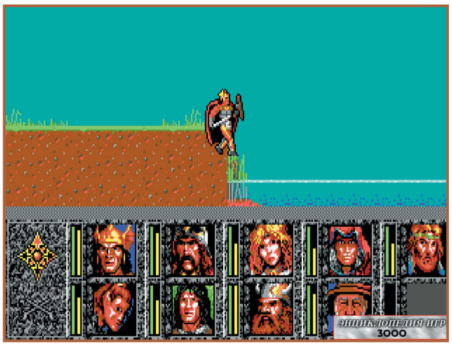
вопроса. Когда мы полностью ознакомимся с большинством компьютерных ролевых игр, когда проследим пути их развития, а проще говоря, увидим, куда катится этот мир, то будет легче разобраться в причинах взаимного непонимания «настольников» и «компьютерщиков». Но это — позже. А пока обратимся к богатой истории компьютерных воплощений **AD&D**.

Heroes of the Lance (**HotL**). Игра, о которой помнят только ветераны жанра, да и то не все, так как появилась она в 1988 году. И тем не менее, начну именно с **HotL**, так как данная игра стала одним из первых плодов совместного сотрудничества компаний **SSI** и **TSR**. Почему для нас так важен именно этот альянс? Хороший вопрос. Все дело в том, что «Золотой Век **CRPG**» (1992-1994), о котором мы еще поговорим, наступил именно благодаря совместной деятельности этой сладкой парочки. **TSR** в этом альянсе отводилась роль создателя идейно-сценарной части, а **SSI** превращал все это в строчки кода и пиксели графики.

Но вернемся к **HotL**. Игра эта не была «чистокровной» **RPG**, а содержала в себе и аркадную составляющую. Можно даже поспорить, какая составляющая превалировала, но ясно одно — ролевой элемент в **HotL** был четко виден даже невооруженным глазом.

Играть в этот шедевр более чем десятилетней давности сейчас просто невозможно. Да что там играть — от одного вида игры у геймера с небольшим стажем будет глубокий шок, сопровождающийся затяжным обмороком. Одно слово — **CGA**!

Если все же пересилить себя и, набрав в грудь побольше воздуха, посмотреть на скриншот, то можно увидеть интересный нюанс игры. Единственный персонаж (в данном случае справа) представляет собой не героя-одиночку, а целую партию! Как такое возможно? Ответ банален до неприличия — все персонажи... стоят в одну шеренгу, и сбоку виден только крайний из



них. Он-то и является текущим героем. А в случае гибели этого «крайнего» его место занимает следующий из ряда.

Обойдусь без комментариев. Все же на дворе стоял 1988 год и такое малоизящное решение было в достаточной мере оправданным. Но даже Бог с ними, с графикой и слабым исполнением — главное, что HotL была ролевой игрой. Первой ролевой игрой, хоть как-то связанной с **AD&D**.

Следующей игрой **SSI**, выполненной по лицензии **TSR**, была **Dragons of the Summer Flame** (1989). Разработкой **DotSF** занималась довольно известная в то время компания **US Gold**.

DotSF была не слишком похожа на предшественника и немного выигрывала в плане графики, а также больше концентрировалась на ролевой составляющей игры. В частности, количество **NPC**, которые могли сопровождать главного героя, возросло до десяти человек.



Примерно в это же время (1989) появилась третья игра от **SSI** и **TSR**, разработку которой осуществила молодая команда **Westwood**. Этот тройственный альянс еще потрясет игровую общественность, а пока их первый проект **Hillsfar** можно считать пробой пера.

Вся перечисленная тройка игр хотя и имела, с позволения сказать, явную ролевую ориентацию, но все же к классике ролевиков ни одна из них не относится. Наверное, это объясняется тем, что в этих играх (особенно в первых двух) слишком сильно прослеживались черты прямолинейных аркад, ну а **HotL** вообще, на первый взгляд, смахивал на знаменитого **Barbarian**. В общем, ценность этих первых совместных творений **SSI** и **TSR** исключительно историческая.

Настоящий прорыв произошел с появлением легендарной серии игр, объединенных под общим лэйблом **GoldBox** (ее часто называют «Золотая Серия»). Девять игр, которые потрясли мир и которые до сих пор вызывают вздохи у старожил **CRPG**. Многие клянутся, что ничего лучшего со времен этой серии не появилось, не появляется и появляться не будет. Но это экстремальное мнение, к которому, конечно, следует отнестись несколько скептически. И, тем не менее, факт остается фактом — **GoldBox**, по существу, стал фундаментом для многих последующих ролевиков, а все игры этой серии по праву считаются непреходящей классикой.

Полный состав **GoldBox** выглядел следующим образом (кстати, все игры основаны на первой редакции правил **AD&D**, а их разработчиками являлись команды **Beyond Soft** и **Micromagic**):

По миру Forgotten Realms: Pool of Radiance (1988), Curse of the Azure Bonds (1989), Secret of the Silver Blades (1990), Pools of Darkness (1991). Сюда же следует отнести и конструктор Forgotten Realms Unlimited Adventures, позволяющий создавать ролевые игры на основе вселенной Forgotten Realms. В общем, если четырех перечисленных игр показалось мало, то без проблем можно было склепать еще одну Pools of что-то там.

Мир **Savage Frontier** (часть **Forgotten Realms**): **Gateway to the Savage Frontier** (1991), **Treasures of the Savage Frontier** (1992).

По миру **Krynn**: **Champions of Krynn** (1990), **Death Knights of Krynn** (1991) и **Dark Queen of Krynn** (1992).

Приключения **Buck Rogers: Countdown to Doomsday** (1990), Matrix Cubed (1992).

Вроде все, никого не забыл. Все эти игры технологически практически идентичны — движок если и менялся, то на косметическом уровне. А вот игровые вселенные отличались кардинально, и особенно в этом отношении выделяется последняя дилогия, посвященная приключениям популярного героя Бака Роджерса. Действие двух последних игр разворачивается в двадцать пятом тысячелетии, и привычной фэнтезийной средой тут, разумеется, даже и не пахнет. Именно за эту непохожесть серию **Buck Rogers** часто ошибочно не причисляли к серии **GoldBox**.

В технологическом плане ни одна из игр не была откровением. Движок (напомню, он был практически един для всех) поддерживал минимальный джентльменский набор — **VGA** графику низкого разрешения (320x200x256 — кого интере-

ПЕРЕВОДЫ/ПЕРЕВОДЧИКИ

Я натолкнулся на этот материал Кирилла Злобина (**http://kulichki.rambler.ru/tolkien/ambar/eglador/rus/trans.html**) и решил, что он будет интересен всем тем, кто хоть раз читал «Хоббита» Толкина. Итак, о переводах и переводчиках, а также о сумниксах, торбинсах и бэггинсах.

Оригинальный английский текст:
This book is largely concerned with Hobbits...

Перевод В.Муравьева, А.Кистяковского (М&К):
Рассказ у нас пойдет в особенности о хоббитах...

Перевод Н.Григорьевой, В.Грушецкого (Г&Г):
В книге речь пойдет в основном о Хоббитах.

Перевод В.Маториной (ВАМ):
Немало страниц этой книги отведено хоббитам.

Перевод М.Каменкович, В.Каррика (К&К):
На страницах этой книги много говорится о хоббитах...

СВОДНАЯ ТАБЛИЧКА:

JRRT	М&К	Г&Г	ВАМ	К&К
Baggins	Торбинс	Сумникс	Торбинс	Бэггинс
Butterbur	Наркисс	Маслютик	Медовар	Подсолнух
Gamgee	Скромби	Гэмджи	Гэмджи	Гэмги
Goldberry	Золотинка	Златеника	Золотинка	Златовика
Shadowfax	Светозар	Сполох	Серосвет	Скадуфакс
Strider	Бродяжник	Колоброд	Бродяжник	Бродяга-Шире-Шаг
Treebeard	Древень	Древобород	Древесник	Древобород
Wormtongue	Гнилоуст	Червослов	Причмок	Червеуст
Entwash	Онтава	Энтова Купель	Река Энтов	Энтвейя
Rivendell	Раздол	Дольн	Райвендел	Ривенделл
Rohan	Ристания	Рохан	Рохан	Рохан
Weathertop	Заверть	Заветерь	Заверть	Пасмурная Вершина, Пасмурник

Про кустарные переводы и многочисленный самиздат даже и говорить нечего — там такие перлы можно найти, что даже и не знаешь, веселиться над бездарностью переводчиков или плакать от издевательства над хорошей книгой. Это же надо, назвать Бродяжника (Колоброда) — «Шагателем»! Автора!

Внимательно ознакомившись с приведенной таблицей, поймете, почему Кирилл выбрал эпиграфом следующий фрагмент перевода Муравьева и Кистяковского:
«...чем я с виду лучше иного колоброда? — сказал Бродяжник...»

Сергей **ДРЕГАЛИН** (*dreg@gameland.ru*)

суют подробности) и простенький звук для самых первых звуковых карт. Существенным неудобством было тягостное переключение между двумя режимами — режимом Путешествия (исследования мира) и режимом Боя. А переключаться приходилось довольно часто.

Зато по части сценария и сюжетной линии все без исключения игры были на высоте. А еще в них было безумно просто играть — что называется, сел и поехал. Даже без какого-либо знания **AD&D** приключения затягивали сразу и всерьез.

Особенной популярностью пользовалась трилогия о Кринне — мире, известном любителям фэнтези по книгам Маргарет Уэйс и Трекси Хикмэн. Примечателен этот мир прежде всего обилием самых разномастных драконов (собственно, это явствует из названия трилогии — **Dragonlance**) и наличием особой расы — рыцарей (**Knights**). Рыцарь является разновидностью паладина, который, в свою очередь, является гибридом клерика и бойца. Одна из уникальных способностей рыцаря — возможность носить очень мощную броню, которая делает его похожими на живой танк.

В общем, что говорить — замечательная была «Золотая Серия». Однотипная в техническом плане, но зато шикарная по части сюжета и атмосферы. Играть в любую из этих игр можно вновь и вновь — мне же особенно запали в душу эпическая трилогия о Кринне и эксцентричные приключения Бака Роджерса. Но новичкам рекомендовать не рискну, особенно тем, кто знаком лишь с новыми шедеврами а-ля **Baldur`s Gate**... Уж слишком много воды утекло, и слишком уж величественно смотрятся новые шедевры, напрочь заслоняя собой старые милые сердцу игры. Говорю это с некоторой долей горечи, так как сам пробовал несколько раз тряхнуть стариной и пробежаться по Крину, прогуляться по замку **Darkmoon**, навестить старую колдунью Скотию, узнать о здоровье дракона Фараоха — и все уже как-то не то. Есть ностальгия, есть чувство встречи со старым приятелем, но, положа руку на сердце, не хватает главного — не достает того оттяга, с которым я играл пяток лет назад. Бросается в глаза множество недостатков, истребленных в современных играх, чувствуются шероховатости, которых раньше и не замечал... Но каковы бы ни были мои субъективные стенания, **GoldBox** был и остается классикой, столпом всего жанра компьютерных ролевых игр.

Следующим прорывом стала трилогия **Eye of the Beholder** (**EotB**), с которой знакомо уже гораздо большее число игроков. В ту пору (1990-1993) компьютер уже не был такой диковинкой, как, скажем, в начале 1988 года — и пусть вас не смущает такая небольшая разница (всего-то в два года!) — за эти пару лет технический прогресс утопал далеко вперед.

Другая причина популярности **EotB** заключалась в отличной технической реализации. Разработкой игры занималась компания **Westwood**, которая подошла к созданию сериала на совесть. Уж не знаю, насколько это символично, но первой игрой на моем домашнем компьютере был именно Бехолдер. Нет, конечно, до этого я видел множество игр (эх, где же теперь ваши электронные косточки, ви мои БК0010-01 и «Спектрум»?), но Бехолдер сразил наповал. Вплоть до постоянных ночных бдений и прятанья родителями сетевого шнура...

Ладно, предаваться ностальгии можно сколь угодно долго, но не буду тратить ваше время на пустые сантименты. Лучше расскажу об игре. Итак, трилогия представляла собой приключения в мире **Forgotten Realms**. Изначально создавалась партия из четырех человек плюс оставалось еще два вакантных места для **NPC**. Я не оговаривал выше, но почти в каждом ролевом сериале есть возможность переноса своих подопечных в следующую часть игры. Кстати, нередко к финальным частям сериала большинство рас достигает своего лимита в развитии (хорошо живется только людям — у них этот лимит очень высок) и по этой причине полностью перестают прогрессировать.

Помню, как меня удивил процесс генерации персонажа в **EotB** — я никак не мог понять, зачем кидать вновь и вновь кубики, когда рядом с характеристиками были кнопки, позволяющие повышать и понижать эти самые характеристики как только заблагорассудится. Точнее, почти как заблагорассудится, так как ограничения, связанные с индивидуальными особенностями рас, никто не отменял. «Наверное, хакеры взломали», — решил тогда я и, естественно, был не прав. Нет, никакого взлома не было и в помине, просто ребята из **Westwood** решили избавить игрока от многочасового просиживания за монитором и исступленного щелканья по кнопке «**Reroll**». Ведь не вызывает сомнений, что когда-нибудь да выпадет счастливая (читайте — максимальная суммарная) комбинация, а значит, ни к чему тратить время на капризы судьбы. Мне лично это решение показалась удачным и изящным, и до сих пор не понимаю, почему его не взяли на вооружение разработчики **Baldur`s Gate**. Там, как сейчас помню, приходилось либо ломать профайл персонажа, либо сидеть и щелкать до зашкаливания коэффициента обалдевания. Либо — либо.

Жанр **EotB** определялся не как **RPG**, а как **Hack&Slash**, т.е. «руби и секи», но по сути он представляет собой одну из разновидностей **CRPG**. Дело в том, что игры серии **EotB** были в реальном времени, и игрокам, привыкшим к неторопливым походовым сражениям «Золотой Серии», было поначалу в новом мире несколько непривычно и неуютно. Но потом пообвыклись и почувствовали себя как дома, так как скорость течения времени в игре была подобрана таким образом, чтобы игрок успевал продумать свои действия, а не полагался исключительно на реакцию пальцев. С другой стороны, все же виртуальные часики неумолимо тикали, заставляя геймера побыстрее шевелить извилинами.

Игровое пространство было разбито на квадраты; один шаг был приравнен к перемещению на один квадрат; поворачиваться можно было лишь дискретно на девяносто градусов. Всю визуальную информацию игрок получал через окно, размер которого заметно увеличился по сравнению с играми «Золотой Серии».

Сюжетная линия любой игры из серии **EotB** была не так лихо закручена, как в большинстве **GoldBox`овских** игр, да и ее излишняя прямолинейность вызывала у критиков серьезные нарекания (эти всегда найдут за что укусить), но, все равно, по увлекательности не каждая **CRPG** может сравниться с Бехолдерами. Опять же, наверное, все дело в сбалансированности квестов и загадок — они не слишком просты, чтобы вызывать скуку, но и не слишком закручены, чтобы вызвать буйное умопомешательство игрока. Помимо сбалансированности по



сложности, квесты еще и красиво преподносились и изящно решались. Большинство загадок давалось в стихах, которые образно-ассоциативно намекали на решение.

Пожалуй, у **EotB** был единственный существенный недостаток, который вызывал тихий ропот возмущения даже в толпе поклонников. В игре напрочь отсутствовала карта. Парочка потрепанных записок, которые можно было найти в игре и которые содержали фрагменты карты некоторых локаций, — не в счет. Приходилось брать лист бумаги в клеточку и рисовать карту самостоятельно. Это при том, что были уровни с перемещающимися стенами, «прыгающими» ямами, иллюзорными преградами... В общем, неприятностей хватало даже опытным картографам.

Популярность Бехолдеров дала жизнь еще одному сериалу — **Lands of Lore** (разработчик тот же — **Westwood**). Он хотя и выбивается из темы нашего разговора, так как не использует систему **AD&D**, но не сказать о нем словечко нельзя. Уникальна трилогия тем, что после появления на свет замечательной первой части два других детища родились мертвыми. **Throne of Chaos** — первая часть сериала, вышедшая в 1993 году — была почти точной копией Бехолдера, но более симпатичной в плане графики (например, партия стала передвигаться не рывком, а плавно; стало меньше мрачных однотипных подземелий и добавилось много открытых пространств и т.п.) и несколько более разнообразной по части игрового процесса. Но, еще раз повторю, в **Throne of Chaos** даже невооруженным взглядом выявлялись знакомые до боли черты Бехолдера. А вот вторая и третья части — полный провал. Внешнее убожество не спасли ни замечательная вселенная, ни отличные ролики, ни потрясающая озвучка. Последние гвозди в крышку гроба вогнали: а) не очень удачная ролевая система; б) невнятное управление партией; в) бесчисленные баги и глюки. Аминь замечательному начинанию.

Был и еще один продолжатель славного дела Бехолдеров — **Dungeon Hack** (год выхода — 1993), в народе нередко именуемый **Beholder #4**. Схожесть — схожестью, но и отличия у игр были. Приведу только три самых кардинальных: во-первых, в **Dungeon Hack** можно было играть лишь одним героем; во-вторых, наконец-то появилась карта; в-третьих, все лабиринты **Dungeon Hack** генерились заново для каждой новой игры. Последнее к вопросу об оригинальности **Diablo`вского** лозунга «каждый раз — в новый мир». В **Forgotten Realms** есть еще один очень интересный мир — **Ravenloft**, который был востребован **CRPG** только в 1994 году с выходом игры **Ravenloft: Strahd`s Possession** (разработчик — **Dreamforge**). Равенлофт — среда, мягко говоря, весьма мрачная, пропитанная атмосферой готического хоррора. Стилизация игровой среды была произведена под средневековую Румынию, густо заселенную вампирами. Но, увы, ни первая, ни вторая части сериала (кстати, вторая часть звалась **Stone Prophet** и была выполнена уже в «египетском» стиле) не стали чем-то сверхъестественным и не сумели на сто процентов воссоздать жуткий мир Равенлофта. Получилось в целом неплохо, но вяло и не слишком впечатляюще. Кстати, немаловажно, что в обеих играх серии использовался трехмерный движок уровня **Wolfenstain 3D** (правда, поддерживался и стандартный «клеточный» режим).

Ровесником и почти что близнецом **Strahd`s Possession** является еще одна игра от **Dreamforge** — **Menzoberranzan** (почему-то очень часто вместо «rr» пишут два «zz» — это не верно!). Одноименный мир **Forgottem Realms** прежде всего известен как родина величайшего из героев — темного эльфа **Drizzt Do`Urden**, знакомого нам хотя бы по тому же **Baldur`s Gate**.

Игра **Al-Quadim: The Genie`s Curse**, вышедшая в богатом на релизы 1994 году, продемонстрировала некоторых отход **SSI** от «серьезных» **RPG** в сторону более легких аркад и приключенческих игр. Несмотря на то, что **Al-Quadim** формально выполнена по лицензии **TSR** и использует **AD&D Second Edition**, назвать ее ролевиком трудно — скорее игра представляет собой приключенческий квест с элементами **RPG**. Кстати, по слухам, пройти ее целиком можно было за день-другой. Попробуйте управиться за такое же время с каким-нибудь исполином из «Золотой Серии»...

Особое место среди прочих ролевых игр от **SSI** занимает **Spelljammer: Pireates of Realmspace**, которую я специально оставил на десерт. Вот уж чему оригинальности не занимать, так это **Spelljammer** — для начала представьте себе полуфэнтезийную Элиту (**Elite**). Затем добавьте ролевые элементы. Потом экономическую модель. Потом взаимодействие с **NPC** и управление партией. Экстравагантно, не находите? А ведь при этом играбельно, очень играбельно! Но, увы, эта серия была закрыта, так и не получив достойного развития.

Собственно, на этом пока и прервемся с обзором **AD&D** игр для компьютера. Всего за время сотрудничества **SSI** и **TSR**, окончившемся в 1995 году, было выпущено около двух с половиной десятков **CRPG**, связанных с **AD&D** тематикой.

Разумеется, помимо них было еще множество других ролевых проектов. Взять хотя бы только самые известные названия — гениальнейшая дилогия **Dark Sun** (увы, эта вселенная ныне прекратила свое существование), блестящая серия Джона Вана Канегма — **Might And Magic**, эпическая серия **Ultima** от Ричарда Гэриотта (кстати, самая старая из всех серий — она берет начало еще в 1980 году!) и, конечно, же уникальное творение Брэдли — серия **Wizardry**. Не удержусь от ностальгического стона: **Wizardry VII** — это было что-то невероятное! Эту игру могу порекомендовать в любое время, в любом количестве, любым игрокам.

ФИНАЛ *ПЕРВОЙ* ЧАСТИ

Что сказать в заключение? Прежде всего поблагодарить за внимание. Спасибо за то, что набрались мужества и добрались до данного места. Это уже хороший знак.

..Хорошо известно, что любая система, претендующая на звание мало-мальски сложной, требует наличия обратной связи. Без нее никак. К глубокому сожалению, я уже закончу работать над второй частью «**Энциклопедии AD&D**», когда только-только появится в продаже журнал с первой частью. Увы, таковы издержки печатного процесса и подготовки номера. А это означает, что на письма от вас, дорогие читатели, могу рассчитывать не ранее чем к началу работы над третьей частью.

И тем не менее — пишите! Мы прилагаем все силы, чтобы стать сложной, информативной и интересной системой, но без обратной связи это неосуществимо. Таковы законы. Поэтому, если возникнут комментарии, пожелания, замечания, критика — благо спорных моментов в материале предостаточно — смело беритесь за карандаш или клавиатуру (смотря что привычнее и удобнее). Вполне возможно, что, основываясь на ваших письмах, появится и четвертая часть трилогии!

СИ-X-FILES

Старший ОПЕР Гоблин (goblin@online.ru)

QUAKECON `99 И ЯВЛЕНИЕ КАРМАКА НАРОДУ



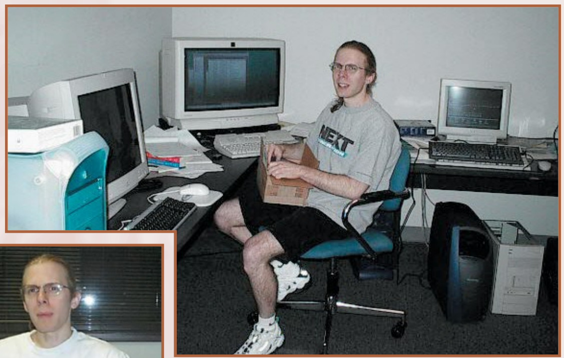
Август 1999 года был отмечен славным событием – мощным турниром в Quake III: Arena Test. О начале предупредили всех за погода. Народу понаехало со всего света – видимо-невидимо, а точнее – тыща, не меньше. Рабочих мест оборудовали – аж 500 штук. Ничего себе сеточка!

Все сбежались в кучу и ка-а-ак начали друг друга валить! И сотрясался от криков и воплей весь штат Техас, где это безобразие происходило. И бились они от заката до рассвета, а потом наоборот – от рассвета до заката. И были там парни серьезные, и были совсем никому неизвестные. Но дрались все как львы. Конечно, некоторые – как настоящие, отдельные – как больные, а основная масса – как нарисованные львы, то есть вообще никак.

Но вот забил всех хваленых западных чемпионов — конечно же, наш паренек. Кто? Известно — кто. Порвав в финальной дуэли

Под занавес к публике вышел не кто иной, как сам Джон Кармак — Отец, Основатель и Комендант Главной Цитадели 3D — конторы под скромным названием id Software. Явления Кармака народу происходят достаточно нечасто, а точнее — очень редко...

чемпиона Британии по кличке **Sujoy** (очень серьезный боец), победу одержал простой украинский паренек Георгий Мышляев под злобным ником **DieHard [r3v]**. Сам — из города Одесса, двадцати одного года от роду. Ну, что тут сказать? Не оскудела моя родина талантами, нет. Они и за бугром себя проявят, да и вообще где угодно. Молодец, Георгий! Так им и надо, буржуям! А то — Трэш, Трэш... DieHard, елы-палы, граждане! DieHard.



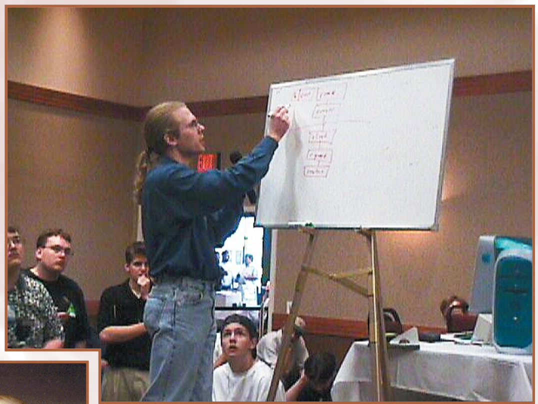
Но пока мы тут на радостях пили и плясали, соревнования закончились. Под занавес к публике вышел не кто иной, как сам **Джон Кармак** – Отец, Основатель и Комендант Главной Цитадели 3D – конторы под скромным названием **id Software**. Явления Кармака народу происходят достаточно нечасто, а точнее — очень редко, и потому хотелось бы вкратце изложить то немногое, что Гигант Боевого Программирования поведал онемевшим от восторга и счастья общественности о своей работе, задумках, перспективах и всем остальном.

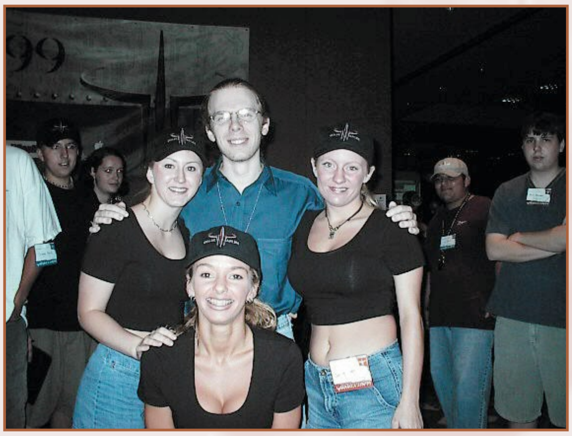


КЛИЕНТ И СЕРВЕР

Как известно, всякий **Quake** работает напополам: одна его половина прилежно пашет на сервере, а вторая — беззастенчиво шурует прямо у клиента на дому. Обе половины непрерывно поддерживают боевую связь, обмениваясь сообщениями о том, кто куда побежал, кто кого пристрелил, кто сожрал аптечку, а кто раскинул мозгами на пол уровня. Данные передаются пакетами, а пакеты эти постоянно где-то по пути пропадают. Отсюда — постоянные рывки и зависания.

Так вот, теперь пакетов будет так мало, что, можно сказать, почти не будет совсем. Основная нагрузка ложится на клиентскую часть кода. Скажем, противник нагло выстрелил в тебя из гранатомета. При новом раскладе сервер говорит клиенту: запущена ракета из точки А в точку Б по такому-то вектору. И клиентская часть немедленно прорисовывает ракету, снабжает ее огненным хвостом и от души напускает дыму.

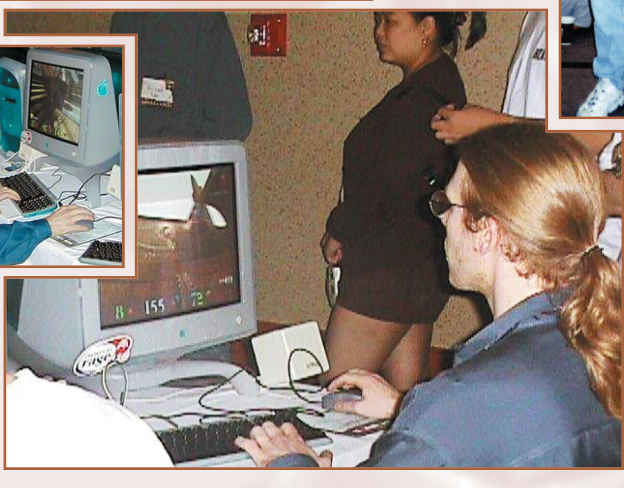














Старший **ОПЕР** Гоблин *(goblin@online.ru)*

Пошла, родимая! В это время, как водится, пара пакетов теряется. Но теперь дерготня будет сведена к минимуму, потому что клиентская часть и сама может просчитать, куда летит ракета и когда ее надо взорвать. То же самое касается риспауна артефактов, разлетающихся кишок и вообще всего, что на уровне шевелится.

Таким образом, количество передаваемой информации сводится к минимуму. Результат — налицо, потому как **QIII** при игре через интернет бежит так гладко, что просто диву даешься. Конечно, одно из самых основных достоинств **Quake** — это вылизанный сетевой код, но теперь, благодаря неустанной заботе Кармака, он стал еще лучше.

Но вообще несмотря на все эти ухищрения, все равно видна одна нехорошая тенденция. Игры становятся все совершеннее и навороченнее, а связь — все такая же поганая. И потихоньку все развивается по тому же сценарию, как было с ускорителями. Сперва все поддерживали софтверные режимы, а потом плюнули и теперь занимаются только аппаратным ускорением. Боюсь, что и в сетевых прибамбасах скоро созреет то же самое. Они просто плюнут на эту бесконечную возню и начнут делать игры под линии типа **T1**. Печально, но все к тому и идет.

ДЕМКИ *И* ПОДЛЯНКИ

Новость огорчительная. Кармак возвестил, что редактировать демки теперь будет совсем непросто. А точнее — совсем нельзя. То есть он все делает для того, чтобы было нельзя. И результатом станет полная невозможность делать **Quake-фильмы**. Дело здесь в том, возможность «съемок» фильмов одновременно дает возможность построить на клиентской части aim-бота. Это такой бот, который сам за тебя целится. Включив такую прогу, ты можешь смело носиться по уровням и беззаботно клацать мышкой — все выпущенные заряды попадут точно по неприятелю.

И ведь есть, есть такие козлы, которые подобными гнусными способами пользуются... Один такой баран на серваке — и все удовольствие десятку человек изгажено. Ну так вот, из-за таких козлов нас лишат возможности смотреть отличные фильмы.



Жалко. Ведь фильмы-то, как ни крути, были отличные.

Мда, все плохое в нашей жизни – из-за всяких козлов. И не только в играх.

ALIASES

Такая же печальная судьба — полное уничтожение как класса — поджидает и **aliases**. **Alias** — это такая достаточно длинная команда, позволяющая выполнять набор действий одним нажатием кнопки. Например – рокет-джамп. Не надо на бегу смотреть под ноги, стрелять в пол и подпрыгивать. Надо прописать **alias** и потом всего лишь нажать на одну кнопку. Чик — и ты уже на небесах.

Однако многие игроки, особливо те, кто не может такие команды самостоятельно писать, считают подобные вещи жульничеством. С одной стороны — полная чушь. Например, в **Team Fortress** без этого вообще невозможно играть, потому что такая вещь жизненно необходима для нормальной игры.

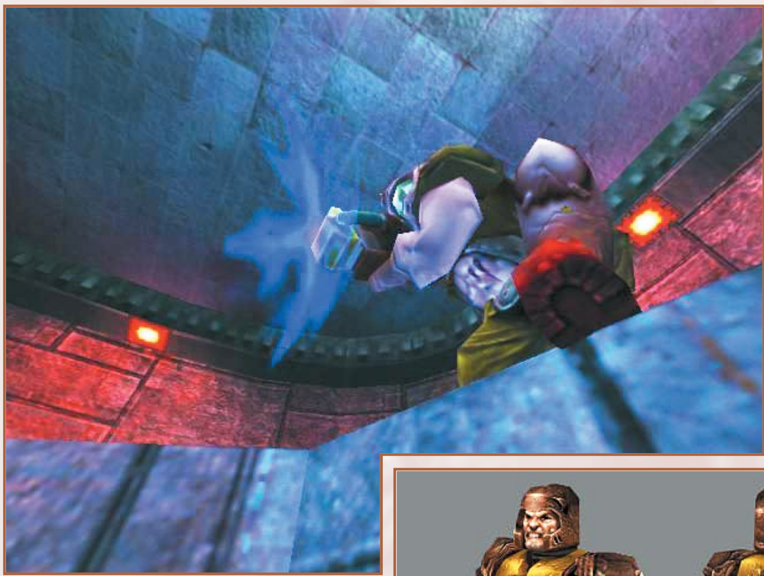




http://www.gameland.ru

#20(53), ОКТЯБРЬ 1999

Старший ОПЕР Гоблин (goblin@online.ru)



И если этого не будет в **QIII**, то можно уже и не мечтать о самодельном **TF2** на базе его движка. С другой стороны, есть такие элайясы, с помощью которых особо одаренные бойцы на **q2dm1** прямо с пола запрыгивают под небеса, к серой броне. Лично я подобные вещи не одобряю, ибо это уже извращение основных принципов нормальной битвы. Как бы там ни было, но alias'ов нам, похоже, больше не видать.

Хотя тоже — как посмотреть. Те умельцы, которые строят всякие моды, способны на все, и по словам Кармака, то, что они вытворяют с его движком такие чудеса, что постоянно приводит его в крайнее изумление. Так что не все еще потеряно.

АНИМАЦИЯ

Подход к анимации пересмотрен в корне. Анимация теперь будет не просто так, а скелетная. То есть модели обретут еще большую гибкость и пластичность, а процессор разгрузится, пустив освободившиеся мощности на просчет дополнительных графических красот.

То же самое касается и ботов, кстати. Моделей ботов в игре будет порядка тридцати штук, начиная от усаженнго шипами монстра и заканчивая теткой на коньках. Каждый скелетно-анимированный бот поразит нас необычайной изящностью движений и ловкостью повадок.

РЕЖИМЫ *ИГРЫ*

Глядя на **Unreal Tournament**, народ начал соображать, что не дэсматчем единым жив человек. Тут тебе и турнир, и капчур зэ флаг, и доминэйшен, и ассолт. А что в **QIII**? А в **QIII** нас ждет стандартный дэсматч, турнир и капчур зэ флаг. О других режимах ничего сказано не было.

ПОДДЕРЖКА *100* ИГРОКОВ

Возможность сыграть 100 человекам сразу почему-то постоянно волнует общественность. Что хорошего в такой игре — неясно, да и как в нее играть — тоже не сильно понятно. Тем не менее, спешу обрадовать всех любознательных: максимально число игроков — 64 человека.

ДАЛЕКО *ИДУЩИЕ* ПЛАНЫ

В недрах **id** зреет стойкое желание по окончании работы над **QIII** взяться за **DOOM 2000.** Задумка, конечно, знатная. Но настораживающая до крайности.



Многие из вас наверняка в **DOOM** не играли, так что объясняю почему. Несмотря на то, что игра эта старая и с точки зрения нынешних, сильно избалованных всякими вуду-шмуду игроков, достаточно горбатая, она имеет две ключевых особенности.

Номер один — это пространства, которые мог держать движок **DOOM**. Размеры тамошних уровней таковы, что один добротный уровень **DOOM** габаритами превосходил все уровни **Quake** вместе взятые. Вдумайтесь: один уровень и целая игра. После тамошних бескрайних просторов тесные подвалы поначалу вызывали крайнее недоумение и раздражение.

Особенность номер два — это количество монстров. Битвы в **DOOM** были настолько дикими и неистовыми, что ничего подобного не создано до сих пор. Монстров там было столько, что... Где-то у меня валяется самодельный уровень, на котором сидит 30000 (тридцать тысяч) монстров. Можешь представить, какая там интенсивность стрельбы и скорость развития сюжета.

Так вот, если в этом предполагаемом **DOOM 2000** не будет уровней такого размера и такого количества монстров (а их там не будет по причине того, что новые движки на такие подвиги просто не способны), то это будет вовсе никакой и не **DOOM**. А потому, на мой взгляд, лучше бы они что-нибудь другое сделали.

ФИЛЬМ

Слухи о том, что будет заснят фильм на основе **DOOM,** ходят уже минимум пятилетку. И вот — жестокое разочарование. Кина, похоже, не будет. Просмотренные в конторе сценарии вызвали у всех острые приступы животного ужаса, настолько все отстойно и убого. Честно говоря, когда я услышал, что сценарий пишут по книге «По колено в крови» — мне тоже чуть дурно не стало, потому что ничего более убогого я в жизни не видал. Тем не менее — фильма пока не будет никакого. Но и надежда еще жива.

ВАЖНОЕ *ПРИМЕЧАНИЕ*

Есть в **Quake** такая мощная фича, называется джибзы. По-английски – **gibs**. Многие норовят произносить их как «гибз». Так вот, Кармак всем членораздельно пояснил, что произносятся они как «джибз». Так что глупым спорам – конец. Смирррна!

ОЖИДАНИЕ

Где-то в начале (или в середине) октября нам подгонят очередную версию **QIIIAtest**, на этот раз с ботами. Так что будет возможность проверить что там и как воочию. А пока суть да дело, пойду-ка я сгублюсь в демку **Unreal Tournament**, которая произвела на меня самое положительное впечатление.

СИ-*УГОЛОК* ГОБЛИНА



Окончание. Начало смотри на стр. 002

PlayStation, а не на Nintendo 64, например? Хотя это было бы понятнее, так как на Nintendo 64 сейчас выходит ничтожное количество, если не сказать, что вообще не выходит. В вашем журнале анонсы игр на N64 практически исчезли, а вы вот говорите... Давайте теперь обратимся к последним показателям уровня продаж приставок. Продажи PS стабильно держатся на отметке около 50 млн. экземпляров. И я уверен, что эта цифра будет держаться до конца года, если не больше, так как PS будут покупать из-за доступной цены и огромного выбора игр на любой вкус, в то время как Dreamcast стоит в два с половиной раза дороже, а качественные игры по пальцам можно пересчитать. Да к тому же приставка раскручена лишь в Японии, не говоря уже об Америке и Европе. У нас в России Dreamcast и приставки нового поколения еще не скоро появятся (какое в этом утверждении чувствуется удовлетворение, однако! — Д.Э.) Так что рано еще приписывать смерть такой крутой Sony PS, а вы напрасно ее уже хороните и во сне видите Dreamcast и PS 2 (почему во сне? Только что в Soul Calibur главреда собственноручно сделал — Д.Э.) По этому поводу есть очень хорошая поговорка: «Не говори «гоп», пока не перепрыгнешь.» Вот вы и говорите, что Dreamcast и PS2 ждет светлое будущее, хотя одна еще не раскрутилась, а вторая вовсе еще не вышла.

Идем дальше. Меня поражает одна еще очень интересная особенность, которую я уже давно подметил. Почему-то мне кажется, что у вас в редакции работают, извините за выражение (пожалуйста, пожалуйста! — Д.Э.), «попугайчики». Абсолютно все авторы статей имеют одно общее мнение по платформе или игре. Ну, это неважно. Или вы все там сговорились. Один что-нибудь скажет (например, что Mortal Kombat 4 имеет примитивный игровой процесс, не думайте, что я фанат MK, просто привожу пример), другие, как попугаи, дружно за ним повторяют. Сколько ни читал «Страну Игр», статьи, обзоры наводят на такую мысль и предположение. Но, товарищи мои дорогие! Так ведь нельзя!!! Если ты критик, да еще к тому же ведущий специалист, так имей, пожалуйста, свое объективное мнение и отношение, а не повторяй, что другой скажет. И не имейте такой плохой манеры делать преждевременные выводы, и давайте не будем играть в предсказателей судеб (м-да... в этом случае нам только и остается на PlayStation в MK4 играть... — Д.Э). Поживем-увидим, как говорится. Ну, а теперь позвольте несколько слов о вашем журнале. Он действительно превосходен (ура! — Д.Э.). Великолепный дизайн, наконец-то долгожданная финская бумага и постер. Больше всего мне нравятся новости из первых рук (это там, где Боря Романов в предсказателя судеб играет? — Д.Э.). Сколько читаю журналы, нигде не встречал более свежих новостей и интересной информации. Только вот не надо больше фантазировать и придумывать то, что уже не придумывается, а оставить журнал такой, какой он есть. Читаю «Страну Игр» уже очень давно, кажется, с 6 номера и пока не разочаровался. Продолжайте в том же духе! А я жду следующего номера.

Ну, и в самом заключении несколько вопросиков (если не хотите, не отвечайте на вопросы):

1. Что там новенького слышно про съемки фильма Resident Evil и когда он выйдет? Расскажите, пожалуйста.

2. Когда же появится многообещающая игрушка якобы с воксельной графикой под названием Outcast, которую анонсировали год назад?

3. Выйдет ли на PS хитовая игра Unreal? Если да, то когда?

Пожалуйста, не оставляйте без внимания это письмо, а то мне интересно, как вы опровергните мои высказывания в ваш адрес, в противном случае я был прав.

Вопрос к г-ну Романову. Когда выйдет в свет приставка PS2, журнал Official PlayStation будет по-прежнему выходить или нет? Ответьте, вы же главный редактор.

Прошу прощения за исправления, я думаю, вы простите бедного геймера, который писал это письмо в 3 часа ночи!!?!

**Спасибо за внимание,
Андрей О. или просто Дрон. Ваш постоянный читатель. Жду ответа.**



Что же тебе ответить, дорогой Андрей? Можно, конечно, промолчать. Можно указать на пару принципиальных ляпов, которые ты допустил в своем письме. Можно посадить за ответ Сашу Щербакова. Но, в конце концов, не такие же мы сволочи. Посему начнем традиционно оправдываться. Да, мы считаем, что PlayStation в настоящий момент переживает не самые лучшие времена, что бы не сказать больше. Для такого вывода достаточно самой простейшей логики. Ну, не стала бы Sony выпускать в марте PS2, если бы у нее все было хорошо. Гигантский риск, огромные деньги — ни одна нормальная компания на это просто так не пойдет. Да и сами официальные источники косвенно это подтверждают. Ты прав в том, что еще в течение года на PlayStation можно делать хорошие деньги. Но что будет потом? Об этом и шла речь. Несколько слов о попугайничестве на страницах журнала. Дорогой Андрей, вообрази себе ситуацию, когда выходит игра, скажем, с плохой графикой. Боря Романов, к примеру, так и пишет: графика, мол, плохая. А что остается делать мне, дабы не казаться попугаем? Переть против истины, только потому что я, дескать, ведущий специалист, и у меня должно быть свое, исключительно собственное, объективное мнение? В общем, я в затруднении. По поводу преждевременных выводов. Очень жаль, что ты не привел конкретного примера, поскольку мне достаточно сказать «нет, наши выводы не преждевременны», чтобы покончить со спором. Ну да ладно, дело молодое. Ответы:

1.Что новенького, спрашиваешь? Режиссера уволили, сценарий угробили, все начали сначала. Ждать еще, как минимум, два года. Вот такие невеселые дела.

2. Да она вроде бы давно уже появилась. Кстати, графика там действительно воксельная, можешь мне поверить.

4. Нет, не выйдет.

Ответ г-на Романова: Не знаю. (Длительные аплодисменты!)

Но хватит, в конце концов, критики:

Здравствуйте, уважаемая редакция моего любимого журнала «Страна Игр»!

Я покупаю ваш журнал с декабря 1997 года. И продолжал покупать до августа`98, когда ваш журнал очень сильно затронул кризис. А за тот период, когда «СИ» выходила на плохой бумаге с плохим качеством полиграфии, я купил всего несколько номеров. И вот свершилось то, чего я так долго ждал — журнал стал выходить в нормальном формате и на хорошей бумаге. В нем все (или почти все) сделано идеально — колонка с самыми свежими новостями из мира игровой индустрии, остроумные статьи, страничка с кодами, снова красочный плакат (кстати, в N50 получилась небольшая оплошность с плакатом из игры Nox, повнимательнее надо быть!), даже обложка для демо-диска!!! И самое главное — это ОГРОМНОЕ (хотя можно и побольше) количество картинок, от этого журнал становится еще лучше. Очень хотелось бы, чтобы вы этого не меняли, ведь первое, на что смотрит читатель, — это картинки! «Страна Игр» остается игровым журналом N1 в России!!!

Теперь пожелания: хотелось бы, чтобы «Страна Игр» выходила один раз в месяц, а не два. Еще неплохо бы плакат вкладывать в журнал, хотя бы сложив его вчетверо (плакат, разумеется), а не приклепывать на вкладку. Также неплохо было бы, если бы вы расширили рубрику «Письма».

И последнее, а то я вам, наверное, уже надоел. Напечатайте, пожалуйста, мой адрес для переписки:

Г. Санкт-Петербург, 197227, Серебристый бульвар, дом 18, корпус 2, кв. 24, Данилову Ивану. Пишите, геймеры и геймерши, отвечу на 100%.

**С уважением и наилучшими пожеланиями,
СТРАХ [DL], Питер.**

Ф-фу, ну хоть немножко отлегло, не все, как выяснилось, мы делаем плохо и неправильно. Однако меня беспокоят просьбы сделать журнал ежемесячным изданием. Честно скажу, я в недоумении. Ну, допустим, будет журнал толще. Но неужели вас не беспокоит то, что около половины информации вы могли узнать двумя неделями раньше. Всегда высокая периодичность выхода издания была достоинством, а не недостатком. Вы получите в два раза меньше свежей информации. В два раза меньше демо-версий. Подумайте... А пока думаете, ознакомьтесь с размышлениями еще одного читателя:

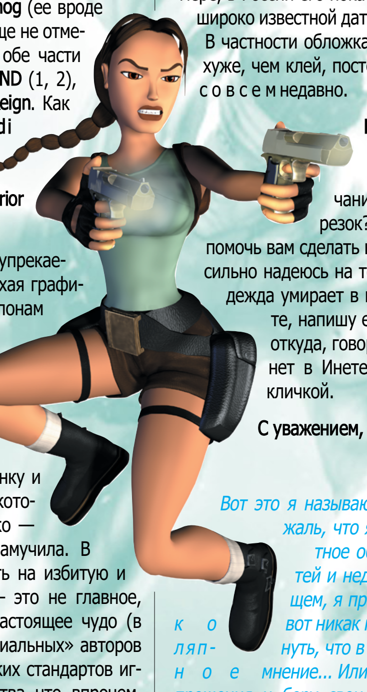
Здравствуй, уважаемая редакция «СИ»!

Я вам давно собирался написать, с прошлого лета, но пишу только сейчас. Я геймер со стажем. Начинал еще в конце 80-х на Агате. Первой игрой был небезызвестный Диггер. Первой гонкой — Grand Prix Cercuit. Первым авиасимулятором — Сопвич. Потом был F-19, F-15, Strike Eagle II. После них я полюбил самолеты и симуляторы. Последний фаворит — Joint Strike Fighter. Что бы там ни говорил господин Резников, я считаю, что эта игра стоит вровень с F-15 и F-22 ADF как по реализму, так и по графике (а Software версию F-15 оставляет позади). А сравнивать, а тем более ровнять с iF-22 Raptor совершенно недопустимо. Я сам играл во все это, и, поверьте мне, я знаю, о чем говорю. Возьму на себя смелость заявить,

что iF22-Raptor, iF-22 Persian Gulf, iF-16 и некоторые другие продукты (скорее всего, побочные) деятельности фирмы Interactive Magic (кроме, пожалуй, War Birds). мягко говоря, не являются лучшими примерами жанра. Короче, каждая из выше названных игр сделана без учета современных стандартов (даже стандартов прошлого года) и способна сильно разочаровать. Не верите? Тогда запустите iF-22 Persian Gulf (версия 5.0 или старше) и взгляните на землю. Это (другого слова не подберешь) больше всего похоже на небольшую карту, которую плохонько просканировали, увеличили во много раз, затем налепили на нее аляповатые трехмерные модели (в невероятно малом количестве) и на этом построили игру. В начале 90-х это было бы принято на ура, но в мире компьютеров за это время произошла революция (и не одна).

По игровой графике даже третий Команч оторвался на целую вечность. Управление в игре заслуживает отдельного слова. Оно просто невыносимо, джойстик частенько ведет себя хуже клавиатуры (для таких забав вроде как неприспособленной).

Я играю почти во все, очень люблю Red Alert, да и вообще всю серию C&C. Прошел оба Carmageddon`a и все Tomb Raider`ы. Сильно уважаю всю серию Jane`s и ее IAF особенно. Очень обидно за игру A-10 Warthog (ее вроде как убили). Теперь жду USAF (хоть его еще не отменили?). Прошел (не без удовольствия) обе части Sin, Half-Life, Quake II. Из стратегий KKND (1, 2), Dune 2000, Total Annihilation (1), Dark Reign. Как большой любитель Звездных Войн — Jedi Knight (1, 2) и все игры по первому эпизоду. А еще Duke Nukem и иже с ним, Battle Zone, Fallout, Mechwarrior 3, Max, Turok и еще кучу игр.



Теперь еще немного критики. Вы часто упрекаете некоторые игры в том, что в них плохая графика (по сравнению с современными эталонам жанра). И если вдруг в остальном игра тоже не тянет, вы частенько считаете своим долгом «уничтожить» эту игру. Однако бывает и так, что игра с совершенно недостойной графикой (а частенько и всем остальным) получает высокую оценку и незаслуженно захваливается автором, которому то ли игра понравилась (частенько — приступ фанатизма), то ли ностальгия замучила. В таких случаях принято философствовать на избитую и истерзанную тему. Дескать, графика — это не главное, главное — все остальное, а игра — настоящее чудо (в перьях), а единственная промашка «гениальных» авторов — небольшое несоответствие графических стандартов игры и всего остального игрового сообщества, что, впрочем, совсем не страшно, так как стандарты эти явно завышены наглыми нахалами без чести и совести. Я, конечно, не утверждаю, что все ваши авторы этим страдают, наоборот, такое случается не часто, но по-моему будет намного лучше, если таких прецедентов больше не будет. Оценивать нужно объективно. Если в игре плохая графика, то все остальные ее плюсы вместе взятые не смогут ее (графику) спасти. Вы говорите, что в ваших статьях нет даже намека на личное мнение. Во-первых, в 90% случаев оно все же проскальзывает на страницы журнала, а, во-вторых, я считаю, что услышать чужое мнение даже полезно, просто не нужно утверждать, что оно верно, потому что это уже решать всем нам. Просто не забывайте указать, что это ВАШЕ мнение. Повторяюсь, что это относится далеко не ко всем вашим авторам.

А теперь, я надеюсь, никто не будет против, если я перейду на личности? Один из ваших авторов избрал довольно оригинальный (по крайней мере, для вашего журнала) стиль написания статей. Его стиль часто напоминает мне работу некоторых наших спортивных комментаторов, которые вместо того, чтобы комментировать происходящее, о чем-то отвлеченно беседуют. Он особенно любит рассуждать на тему животных и иногда выдавать помимо обычных безобидных шуток довольно плоские, которым место, скорее, в Интернете. Разумеется, речь идет о господине Назарове. Во втором августовском номере он написал статью об игре Tomb Raider 4. Я, как человек разумный, не стану заново раздувать спор по поводу этой игры и ее героини, а от себя скажу, что игры этой серии мне понравились. Лично я хотел бы видеть статью о столь противоречивой игре без разных заумных эпитетов и двусмысленных выражений от более компетентного и объективного автора, поэтому я обращаюсь к моему любимому автору СИ — Сергею Овчинникову с убедительной просьбой взять на себя дальнейшее освещение развития этого игрового сериала, а также не оставлять главную, на мой взгляд, стратегическую серию Command&Conquer в целом и Tiberian Sun в частности. Я ни в коем случае не хочу убедить или унизить, просто эти две серии очень важны и серьезны, и я считаю, что шутливый и несерьезный стиль здесь неуместен. Здесь важна объективность, серьезность и опыт. Я читаю «Страну Игр» с шестого номера и, надо сказать, что за все это время Сергей Овчинников, на мой взгляд (и все мои друзья со мной согласны) не написал ни одной плохой статьи и всегда был достаточно (и даже более того) объективен. Что касается Вячеслава Назарова, он в вашей редакции сравнительно недавно, и я считаю, что ему недостает опыта и степенности. Это все приходит со временем, а оно еще есть. Это была критика и пожелания в адрес редакции.

Теперь все остальное. Ваш журнал очень хороший, как по качеству (наконец-то!), так и по содержанию. По крайней мере, в России его пока не с чем сравнить. Хотя до одной широко известной даты он был несколько качественнее. В частности обложка была лучше, скрепки ведут себя хуже, чем клей, постер стал намного меньше, чем был совсем недавно.

P.S.: Прошу не воспринимать это письмо, как чистое охаивание, просто я сделал несколько замечаний (может быть, я был слишком резок?), которые, как я считаю, могут помочь вам сделать наш журнал лучше. Я, конечно, не сильно надеюсь на то, что вы это напечатаете, но надежда умирает в последнюю очередь, если ответите, напишу еще (если нет, тем более). Кто я и откуда, говорить пока не буду, все равно меня нет в Инете (пока), а подпишусь партийной кличкой.

С уважением, Viper.

Вот это я называю настоящей критикой. Мне даже жаль, что я не попал под столь интеллигентное обсуждение творческих способностей и недостатков. Учитесь, господа! В общем, я практически со всем согласен, только вот никак не могу вспомнить, когда это я мог ляпнуть, что в наших статьях нет намека на личное мнение... Или это был не я? Если — я, то прошу прощения и беру свои слова обратно. На самом деле, статью без личного отношения написать нельзя. Автор, какой бы он объективный ни был, все-таки не машина, бесстрастно оценивающая уровень графики и игрового процесса. Каждому из нас что-то нравиться, а что-то — нет. Переходить едва заметные границы, конечно, нельзя, но определенная доля субъективности в статьях всегда присутствует. Viper, ты вроде бы хотел, чтобы статью о Tomb Raider IV написал Сергей Овчинников? Она есть в этом номере. Так получилось. Но... В общем, и на старуху бывает проруха, так что не обессудь. Ну, устал человек немножко, с кем не бывает... Но если хочешь, можно даже покритиковать. Будет очень прикольно! В общем, с нетерпением жду следующих серий...

Привет GAMELANDу!

Играя в демки, наткнулся на пару прикольных багов.

Итак, BATTLEZONE2. Подкатите на своем танке на середину озерца и выпрыгните из него(танка). Обернитесь назад — у вашего танка есть вполне материальное отражение, которое имеет с оригиналом общий health.

PRINCE OF PERSIA 3D. В комнате с опускающимся потолком можно проехать через текстуры, если включить FIGHT MODE пока пол раздвигается. И еще

В HEAVY GEAR 2 GEARы классно горят под водой.

4AO.

Конкурс Tiberian Sun



1. Назовите все игры (включая expansion pack`и) Вселенной C&C, выпущенные Westwood Studios

2. В какой из игр серии в секретной миссии встречались огромные муравьи?

3. Как, на самом деле, называется разновидность синего тиберия в Tiberian Sun?

А вопросы, кстати говоря, были простыми... Не то, что у нашего приятеля из Snowball Interactive, который заставил ломать голову всей редакции. Но результаты все равно оказались обескураживающими... Даже на первый вопрос правильно ответили немногие. О существовании изданий Command&Conquer на приставках вообще практически никто не вспомнил, посему мы решили их тоже не вспоминать. А то получается нечестно. Коробки с Tiberian Sun пришлось бы делить между собой. Приколов, между тем, было много. Для начала отдельные товарищи вспомнили Dune. Нет, даже не Dune 2, а именно Dune, к которой Westwood вообще никакого отношения не имеет. Ну, вам должна быть знакома эта запутанная история с названиями игр, которая к конкурсу вообще никакого отношения не имеет. Dune 2 — это, конечно, тоже очень круто. Что общего имеет вселенная Фрэнка Херберта и Command&Conquer так и осталось невыясненным. Эх, надо было просить оставлять комментарии... Очень многие вспомнили также Dune2000. Но это хотя бы объяснимо, игра вышла не так уж давно, много шуму наделала и т.д. Но тем более поразительно, что фактически единицы вспомнили о такой малоизвестной игрушке, как Tiberian Sun. И при этом не забыли Dune. Молодцы! Правильный ответ на первый вопрос:



Command&Conquer

Command&Conquer: The Covert Operations

Command&Conquer: Sole Survivor

Red Alert

Red Alert: Counterstrike

Red Alert: The Aftermath

Tiberian Sun.



Все оказалось несколько проще, чем думали угрюмые пессимисты, вспомнившие Dune 2000, и чуть сложнее, чем полгалали беззаботные оптимисты, забывшие о Tiberian Sun.

Второй вопрос, как ни странно, больших затруднений не вызвал. Почти все вспомнили, что компания с муравьями была спрятана в Red Alert: Counterstrike. Многие даже подробно написали, на какую панельку нужно было нажать в главном меню, чтобы вызвать секретную кампанию. Порадовали, короче.

Вопрос третий. Ну вы даете. Лингвистический анализ безобидноготслова tiberian дал самые неожиданные результаты. Многие решили, что разновидность синего тиберия — это tiberium. Мои искренние поздравления! Вы почти угадали. Не хватило чуть-чуть сообразительности. Концентрированный тиберий — конечно, очень неожиданное название, но ничего не поделаешь.



Как ни странно, победители все-таки есть. Итак, наиболее правильно на вопросы конкурса ответили:

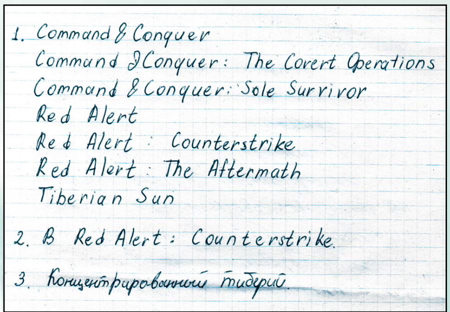
Долгов Иван из Ленинградской области,

Ковалев С.Н. из Волгограда,

Моськин Дмитрий из Обнинска

Боков Денис из Москвы.

Не обошлось без курьезов. Так, один из победителей, Дмитрий Моськин прислал сразу три конверта с письмами. Наверное очень хотел выиграть. Вообще выиграть хотели многие. Некоторые приводили даже весьма экзотические аргументы. Так, один товарищ убеждал нас, что коробку с Tiberian Sun должен получить именно он, поскольку у него вообще ни одной лицензионной игры нет. Приз за оригинальность: дырка от бублика и от мертвого осла уши. Получить у Пушкина, который, помнится, написал замечательную поэму «Не тормози!».



1. Command & Conquer
Command & Conquer: The Covert Operations
Command & Conquer: Sole Survivor
Red Alert
Red Alert: Counterstrike
Red Alert: The Aftermath
Tiberian Sun

2. В Red Alert: Counterstrike.

3. Концентрированный тиберий.



ПРЕМЬЕР ВИДЕО ФИЛЬМ
ПРЕДСТАВЛЯЕТ
С 5 ОКТЯБРЯ
ЛУЧШИЙ ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКИЙ ФИЛЬМ ВСЕХ ВРЕМЕН И НАРОДОВ НАКОНЕЦ–ТО НА ЛИЦЕНЗИОННОМ ВИДЕО!
НОВОЕ КАЧЕСТВО!
НОВЫЙ ЗВУК!
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ БОНУС!
(эксклюзивное интервью о съемках со Стивеном Спилбергом, Джорджем Лукасом и Харрисоном Фордом)
ЛЕГЕНДАРНЫЙ
ИНДИАНА ДЖОНС
ВСЕ ТРИ СЕРИИ В КОЛЛЕКЦИОННОМ ИЗДАНИИ!